PREZENT: KOMIKS TOMB RAIDER

TYLKO 3.85 ZŁOTYCH w tym 7% VAT

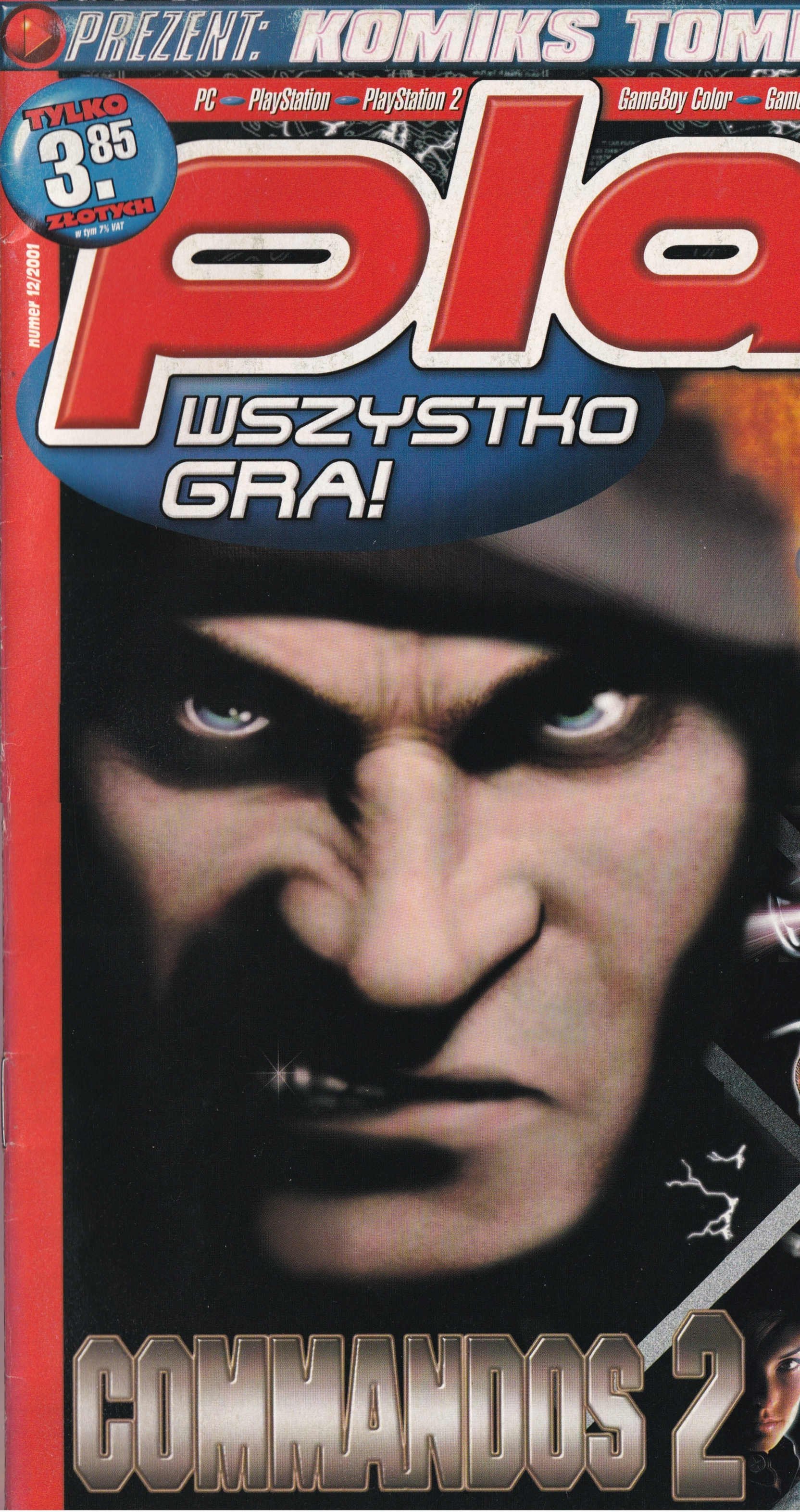
PC — PlayStation — PlayStation 2 — GameBoy Color — GameBoy Advance — Dreamcast

grudzień 2001

numer 12/2001

PLAY

WSZYSTKO GRA!



syphon filter 3

SUPERHIT!

X-MEN 2 MUTANT ACADEMY

ISSN 1640-2324

9 771640 232014 12

nr indeksu 357685

TEST + PORADNIK

COMMANDOS 2

2 Plakaty

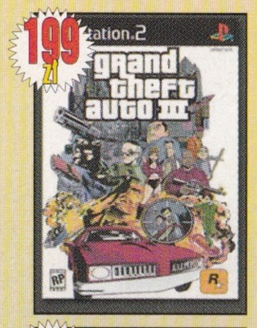
NASZ SKLEP W INTERNECIE 24 H/DOBĘ: WWW.ULTIMA.PL

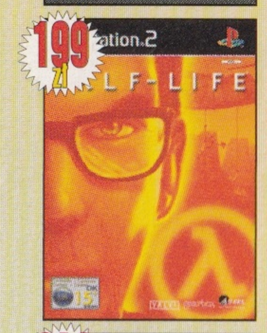
ULTIMA®
Świat Elektronicznej Rozrywki

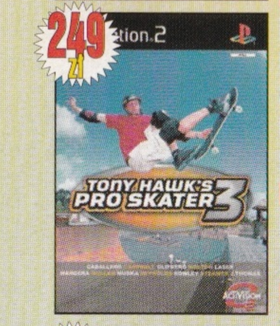
GRY I AKCESORIA DO TWOJEJ KONSOLI. ZADZWOŃ I ZAMÓW!
tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

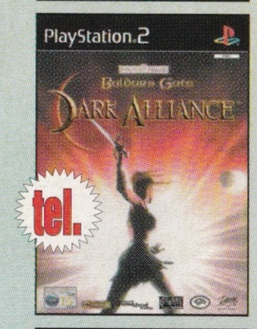
Aby złożyć zamówienie zadzwoń do nas, wyślij je pocztą lub e-mailem.
Sklep oraz sprzedaż wysyłkowa i ratalna: **www.ultima.pl**
ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7 **e-mail: ultima@ultima.pl**
00-867 Warszawa **pn.-pt. 10.00 - 18.00 sob. 10.00 - 15.00**

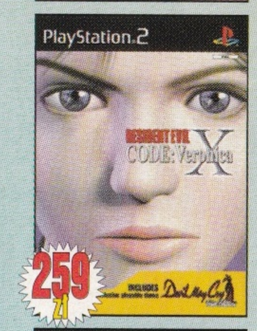
PLAYSTATION 2

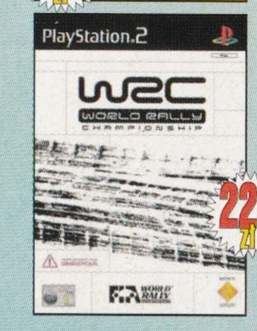




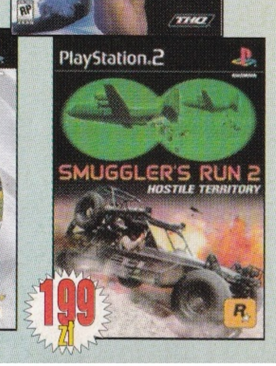


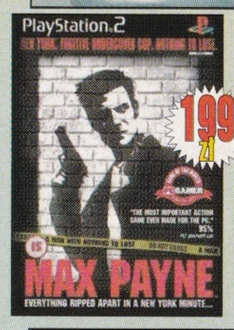


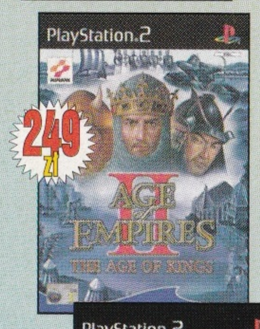


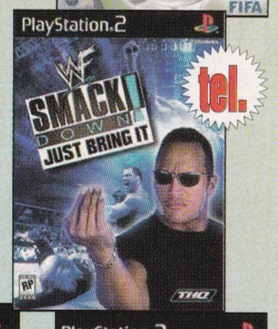


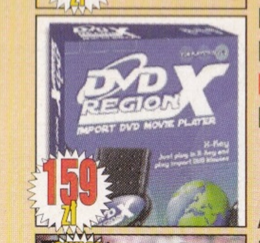
ARMORED CORE 2	249
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE	tel.
BOUNCER	199
BLOODY ROAR 3	249
CRAZY TAXI	249
DARK CLOUD	239
DEAD OR ALIVE 2	169
DEVIL MAY CRY	259
EFFEMERAL FANTASIA	249
EXTERMINATION	199
EXTREME G3	249
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2002	249
F1 FORMULA ONE	169
FIFA 2002	269
GRAN TURISMO 3	229
GTA 3	199
MAX PAYNE	199
MOTO GP	199
NBA LIVE 2002	tel.
NBA STREET	259
OPERATION WINBACK	249
QUAKE III REVOLUTION	269
RAYMAN REVOLUTION	249
RED FACTION	249
RESIDENT EVIL: VERONICA	259
RIDGE RACER 5	109
RING OF RED	249
RUNE	199
SHADOW OF MEMORIES	249
SILENT HILL 2 (grudzień 2001)	tel.
SILENT SCOPE	249
SKY ODYSSEY	249
SMUGGLER'S RUN 2	199
SOUL REAVER 2 (grudzień 2001)	tel.
SSX SNOWBOARDING	269
TEKKEN TAG TOURNAMENT	109
TIME SPLITTERS 2	tel.
TONY HAWK PROSKATER 3 (grudzień 2001)	tel.
TWISTED METAL BLACK	229
UNREAL TOURNAMENT	199
WIPEOUT FUSION	tel.

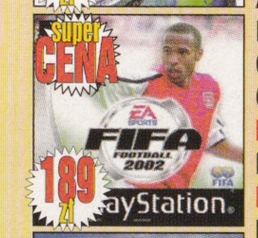


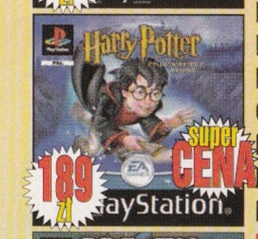


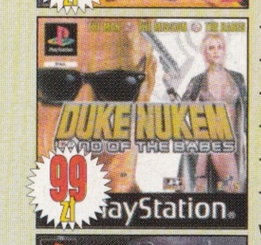












Akcesoria:

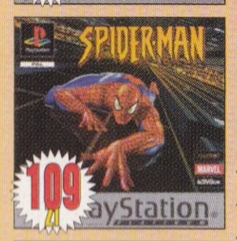
Konsola PLAYSTATION 2 +GT3	tel.
Action Replay	189
REGION X (zdejmuje regiony z DVD)	159
Kabel SVHS	39
Kierownica GT Force Logitech	439
Memory Card 8MB Sony	179
Memory Card 16 MB Datel	199
Multitap – oryginalny!	249
Pilot (nieoryginalny)	69
Pilot oryginalny	159
Podstawka pod konsolę	39

PLAYSTATION

ALIEN RESURECTION	189
BREATH OF FIRE 4	119
C–12 FINAL RESISTANCE	159
CHASE THE EXPRESS	119
DIGIMON	199
DINO CRISIS 2	199
DRAGON BALL Z	199
DRIVER 2	199
FEAR EFFECT 2	199
FINAL FANTASY 9	279
GRIND SESSION	169
HUGO: THE QUEST OF THE SUNSTONES	129
ISS PRO EVOLUTION	149
ISS PRO EVOLUTION 2	199
KSIĘGA DŻUNGLI + mata	139
LEGEND OF DRAGOON	199
LEGEND OF LEGAIA	89
LEGO RACERS	169
LEGO ROCK RIDERS	169
MEDIEVIL 2	159
MIKE TYSON BOXING	199
MUPPET MONSTER ADVENTURE	179
NBA LIVE 2001	199
NHL 2001	199
NHL ROCK THE RING	149
PARASITE EVE II	199
RESIDENT EVIL 3 NEMESIS	179
SAGA FRONTIER 2	199
SHADOW MADNESS	159
SHEEP	159
SPYRO 3	199
SYPHON FILTER 2	119
TENCHU 2	199
TEST DRIVE 6	129
THE MUMMY	199
TIGGER'S HONEY HUNT	189
TINY TANK	139
TOCA 3	199
TOM AND JERRY IN HOUSE TRAP	189
TOMB RAIDER CHRONICLES	189
VAGRANT STORY	199
VANDAL HEARTS II	199
WORMS PINBALL	139
WWF SMACKDOWN 2	199
X–MEN MUTANT ACADEMY	149

Platinum:

007 TOMMOROW NEVER DIES	119
24H LE MANS	109
A BUG'S LIFE	99
ALUNDRA 2	99
AMERZONE	109
COLIN McRAE RALLY 2.0	109
COMMAND & CONQUER	109
CRASH 2	99
CRASH BANDICOOT 3: WARPED	99
CRASH TEAM RACING	99
DISCWORLD NOIR	109
DRIVER	109
DUKE NUKEM – LAND OF THE BABES	99
EVERYBODY'S GOLF 2	119
FINAL FANTASY 7	99
FINAL FANTASY 8	109
GRAN TURISMO	99
GRAN TURISMO 2	99
HERCULES	109
JACKIE CHAN'S STUNTMASTER	119



MEDAL OF HONOR	119
MEDAL OF HONOR 2	99
MEDIEVIL	99
METAL GEAR SOLID	119
MOTO RACER 2	119
RESIDENT EVIL	89
ROLLCAGE 2	69
SPYRO 2	99
STAR WARS E1 PHANTOM MENACE	89
STAR WARS JEDI POWER BATTLES	89
STREET FIGHTER EX PLUS 2	99
TARZAN	99
TEKKEN 3	99
TOMB RAIDER 2	109
TOMB RAIDER 3	119
TOMB RAIDER 4	69
TONY HAWKĆS PRO SKATER 2	109
TOY STORY 2	109
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000/2001	99
UEFA EURO 2000	109
VIB–RIBBON	99
THE WORLD IS NOT ENOUGH	99

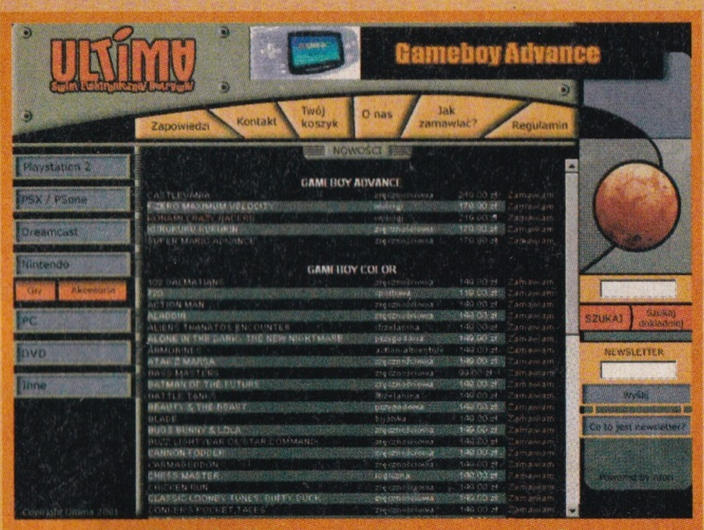
Value:

ACTION BASS	69
AIR COMBAT	69
C&C RED ALERT	69
CIVILIZATION 2	69
COLIN MCRAE RALLY	69
DUKE NUKEM TIME2KILL	69
DUNE	69
FADE TO BLACK	69
FIFA 99	69
GTA: LONDON	69
GTA 2	69
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	69
JURASSIC PARK:WARPATH	69
MOTO RACER	69
NASCAR 2000	69
NBA LIVE 2000	69
NEED FOR SPEED:ROAD CHALLENGE	69
POPULOUS THE BEGINNING	69
PREMIER LEAGUE MANAGER 2000	69
PREMIER LEAGUE STARS	69
RAINBOW SIX	69
RAINBOW SIX ROGUE SPEAR	69
RENEGADE RACERS	69
ROAD RASH	69
ROAD RASH JAIL BREAK	69
SOVIET STRIKE	69
SPEED FREAKS	69
STREET SKATER	69
T.O.C.A.	69
TEKKEN	69
THE LOST WORLD: JURASSIC PARK	69
THUNDERHAWK 2	69
TIGER WOODS PGA TOUR GOLF '99	69
TOMB RAIDER	69
TONY HAWK'S SKATEBOARDING	69
UEFA STRIKER	69
WAR OF THE WORLDS	69
WARZONE 2100	69
WCW MAYHEM	69

Akcesoria:

Dual shock	149
Extension cable	19.90
Game Hunter Pro	69
Joypad analogowy DualShark	59
Kierownica PS Twin Turbo	259
Kierownica Twin Turbo Deluxe	299
Link cable	29.90
Memory card 120 bloków	69
Memory card 15 bloków	19.90
Memory card 30 bloków	39.90
Memory card SONY 15 bloków	69
Multitap nieoryginalny	99
Mysz SONY	139
Pal converter	49
PC–>PSX Converter	89
PC–>PSX USB Converter	89
RFU Adapter	39

* TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 * TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 *

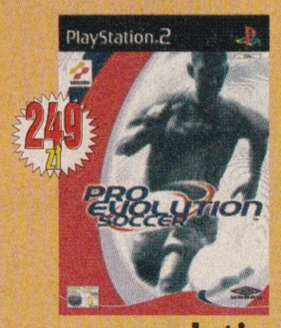


Odwiedź nas w Internecie!

www.ultima.pl

Pełna oferta 24 godz./dobę, terminy, zapowiedzi, zamówienia przedpremierowe, 7 dni w tygodniu.

wesołych Świąt życzy ULTIMA



249 zł

pro evolution soccer

249 zł

silent hill 2

229 zł

twisted metal black

229 zł

jak & daxter

259 zł

ssx tricky

259 zł

devil may cry

199 zł

crash
wrath of cortex

229 zł

wipeout fusion

439 zł

kierownica logitech ff ps2

129 zł

129 zł

129 zł

149 zł

139 zł
59 zł

499 zł

129 zł

299 zł

149 zł

149 zł

RGB + AV cable	19.90
Screen Station	619
Standard Pad	29.90

DREAMCAST

COASTER WORKS	199
CONFIDENTIAL MISSION	199
CRAZY TAXI 2	199
DEAD OR ALIVE 2	239
FUR FIGHTERS	199
JET SET RADIO	149
MARVEL vs CAPCOM	199
METROPOLIS STREET RACER	149
OUTTRIGGER	199
PHANTASY STAR ONLINE	149
QUAKE 3 ARENA	149
RAYMAN 2	199
SHENMUE	239
SONIC ADVENTURE 2	199
SOUL CALIBUR	99
SPIDERMAN	149
UNREAL TOURNAMENT	199
VIRTUA TENNIS	219
WORMS ARMAGEDDON	199

Akcesoria:

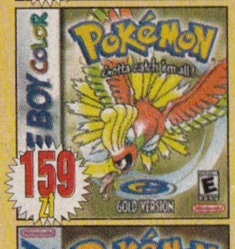
Konsola Dreamcast + gra	499
AV Cable	59
Bio gun	129
Joypad Dreampad	79
Joypad oryginalny	129
Karta pamięci 1MB	59
Karta pamięci 2MB	79
Karta pamięci 4MB	99
Karta pamięci 4MB + transfer cable	119
Karta Pamięci oryginalna	129
Kierownica Interact (zawiera pedały)	199
Kierownica oryginalna	159
Klawiatura	159
Myszka	129
N–PAL Convertor	99
Przedłużacz do joypada	39
Przejściówka do akcesorii PC (przez wejście PS2)	99
Przejściówka do akcesorii PSX, Saturna i PC	149
RGB Scart Cable + AV	39
VGA Box (podłączenie do monitora PC)	99
Vibration Pack – nieoryginalny	59

GAMEBOY COLOR

ACTION MAN	149
ALADDIN	149
ALIENS THANATOS ENCOUNTER	149
ALONE IN THE DARK NEW NIGHTMARE	149
ARMORINES	99
BLADE	149
BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND	149
CANNON FODDER	149
CHICKEN RUN	149
CLASSIC LOONEY TUNES: DUFFY DUCK	149
CONKER'S POCKET TALES	149
DE JA VU 1&2	99
DONKEY KONG COUNTRY	159
DROGA DO EL DORADO	149
EARTH WORM JIM	99

159 zł

159 zł



159 zł

149 zł

149 zł

179 zł

179 zł

29,90 zł

29,90 zł

GTA	149
GTA 2	149
HUNTIN 'N FISHIN	99
INDIANA JONES: INFERNAL MACHINE	149
INSPECTOR GADGET	149
KONAMI COLLECTION IV	149
KSIĘGA DŻUNGLI	149
MARIO GOLF	149
MARIO TENNIS	149
METAL GEAR SOLID	149
MICKEY'S RACING ADVENTURE	149
NHL 2000	149
PERFECT DARK	159
POKEMON BLUE	129
POKEMON GOLD	149
POKEMON RED	129
POKEMON SILVER	149
POKEMON TRADING CARD GAME	149
POKEMON YELLOW	139
PURE RIDE	99
RAINBOW SIX	149
READY TO RUMBLE	149
ROAD RASH	149
ROBIN HOOD	149
ROLAND GAROSS – FRENCH OPEN	149
SHREK	149
SPEEDY GONZALES	149
STAR WARS EPISODE I RACER	159
SUPER MARIO BROS DELUXE	149
THE MUMMY	149
THE SIMPSONS – TREEHOUSE OF HORROR	149
TOCA TOURING CAR	149
TOMB RAIDER	149
TONY HAWK PRO SKATER 2	149
TRACK & FIELD INTERNATIONAL	149
TRACK & FIELD SUMMER GAMES	149
TUROK RAGE WARS	149
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIPS	149
WARIOLAND 2	149
X–MEN MUTANT ACADEMY	149
X–MEN MUTANT WARS	149

Akcesoria:

GAMEBOY COLOR	299
RUMBLE PACK	59
POWER PACK (zasilacz + akumulator)	49
HANDY POWER KIT II	49
PANEL PRZEDNI (NIEBIESKI)	29.90
CAMERA GAMEBOY	189
PRZEZROCZYSTY POKROWIEC	29.90
5 w 1 – ZESTAW	129
LINK CABLE	29.90
LUPA NA EKRAN Z PODŚWIETLENIEM	29.90
LAMPKA	19.90

NINTENDO

BANJO TOOIE	tel.
COOCKER'S BAD FUR DAY	tel.
HEXEN	69
INDIANA JONE: INFERNAL MACHINE	tel.
MARIO PARTY 2	249
OPERATION WINBACK	269
PERFECT DARK	229
POKEMON STADIUM 2	tel.

179 zł

199 zł

179 zł

219 zł

219 zł

219 zł

39,90 zł

49 zł

RAINBOW SIX	tel.
STAR WARS BATTLE FOR NABOO	tel.
STAR WARS ROGUE SQUADRON	99
ZELDA: MAJORA'S MASK	279

GAMEBOY ADVANCE

ADVANCE WARS	179
BOMBERMAN TOURNAMENT	219
CASTLEVANIA	219
EARTHWORM JIM	199
F-ZERO	179
GT CHAMPIONSHIP	199
JURASSIC PARK 3	219
KONAMI KRAZY RACERS	219
KURU KURU KURURIN	179
MARIO KART	179
PITFALL	199
RAYMAN ADVANCE	219
SUPER MARIO ADVANCE	179
TONY HAWK'S SKATEBOARDING 2	219
TOP GEAR GT	199
TWEETY MAGICAL GEMS	199
X-MEN	219

Akcesoria:

Konsola GAMEBOY ADVANCE	469
Pokrowiec	29,90
Link Cable	49
Link Cable Nintendo	69
Link Cable GBA<–>GBC	49
Lampka	29,90
Pudełka na gry (5 SZT.)	29,90
Uchwyt	39,90
Lupa na ekran z podświetleniem	39,90
Zasilacz + akumulator	59,90
Zasilacz do zap. samochodowej	49,90

219 zł

179 zł

199 zł

199 zł

29,90 zł

19,90 zł

Co zyskujesz zamawiając u nas?

1. **Wysyłka do trzech dni.**
2. **Akcesoria z gwarancją.**
3. **Gry głównie w angielskich wersjach z polską instrukcją.**
4. **Możliwość wysyłki w 24 godz.**
5. **Zawsze niskie ceny.**
6. **Profesjonalna obsługa.**
7. **Produkty bezpiecznie zapakowane.**

play
WSZYSTKO GRA!

Numer 12
grudzień
rok 2001

Spis treści

Nowości

strona 4 **Migawki**

Ciekawe fakty, infomacje i ploteczki ze świata gier 4

strona 6 **Zapowiedzi i doniesienia**

GameCube – pierwsze wrażenia 6
Luigi's Mansion 6
Wave Race Blue Storm 6
Super Monkey Ball 6
Onimusha 2 8
Street Fighter Zero 3 Upper 8
Ciężkie życie płatnego zabójcy 8
Herdy Gerdy 9
Atomówki: Ostatnie starcie 9
Maximo: Duchy przeszłości 9
Na minusie 9

strona 10 **Reportaże**

Devil May Cry 10
Buffy the Vampire Slayer 11
Evil Twin 12
Silent Hill 2 13
Black & White na PlayStation 14
Time Crisis 2 15
Tony Hawk's Pro Skater 3 16
Myth III 17
Grand Theft Auto 3 18

Testy i recenzje

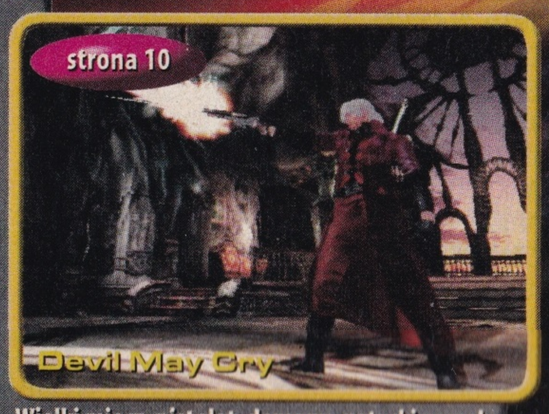
strona 20 **Nasz system ocen**

Objaśniamy sposób, w jaki PLAY ocenia gry i prezentujemy tabelkę umieszczaną przy każdym teście ... 20

strona 20 **Testy**

X-Men: Mutant Academy 2 20
Commandos 2: Men of Courage ... 22
Operation Flashpoint 24
Syphon Filter 3 26
Tintin: Destination Adventure 28
Airblade 29
Capcom vs SNK 2:
Millionaire Fighting 2001 30
Spider-Man: Mysterio's Menace ... 32
The Italian Job 37
Saiyuki: Journey West 38
Floigan Bros. 40
The World is not Enough 41
Pitfall: The Mayan Adventure 42
Tweety and the Magic Gems 42
The Powerpuff Girls:
Paint the Townsville Green 44
The Powerpuff Girls: Battle Him ... 44
Tom & Jerry in Mouse Attacks! 44

Miesiąc temu o nim pisaliśmy. Teraz już go mamy. PLAY testuje GameCube'a!



Wielki miecz, pistolet, demony, gotycki zamek i bohater imieniem Dante. Piekło zaprasza!

Łza się w oku kręci: oto ostatnia wielka bijatyka na PlayStation

Komandosi trafiają na tyły wroga i dokańczają to, czego nie udało im się w pierwszej części

W wojsku dzień urlopu jest jak wakacje, każdy posiłek to uczta, a wypłata – fortuna

Pomieszanie

W redakcji PLAYA nareszcie pojawił się GameCube. I co? I wcale nie czujemy się jak ulubiony drink Jamesa Bonda. To znaczy: nie jesteśmy wstrząśnięci, a raczej zmieszani. Bo z jednej strony nintendowe pudełko wygląda fajnie, nowe gry też są niebrzydkie, ale... ile można ścigać się na skuterach wodnych albo turlać kulkę z małpą w środku? Przeboje – gry z Mariem, Linkiem i Gwiezdnymi wojnami – są jeszcze w produkcji. Pozycja PlayStation 2 jako superkonsoli pozostaje więc na razie niezagrożona.
Nasze zmieszanie potęgują niejasne sygnały płynące ze strony drugiego konkurenta PlayStation 2. Xbox będzie w Europie 14 marca, a w Polsce? Nie wiadomo. W polskim Microsofcie nie wiedzą nawet, kto będzie go u nas sprzedawał.
Wyciągamy więc starą PlayStation i odpalamy na niej nowych X-Menów. Superkonsole poczekają. Let's PLAY!

play WSZYSTKO GRA!

Konkurs krzyżówkowy

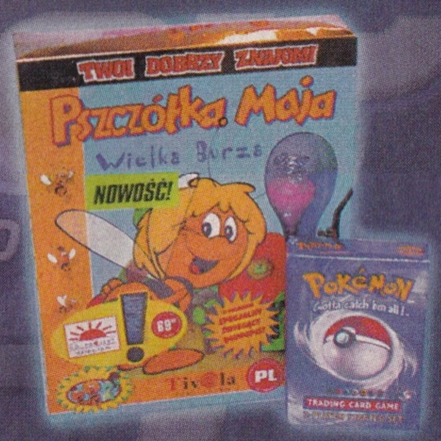
W tym numerze PLAYA na stronie 66 znajdziecie kolejną krzyżówkę z nagrodami. Tym razem do wygrania są elektroniczne zwierzaki, zestawy gier na peceta, filmy i płyty. Aby stanąć przed szansą zdobycia tych nagród, wystarczy rozwiązać naszą krzyżówkę

Elektroniczna zabawka: piesek Poo-Chi

Gry na PC: Homeworld: Cataclysm, Cywilizacja: Próba czasu oraz Revenant

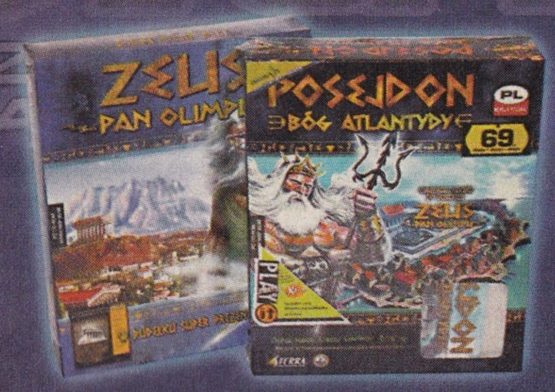
Gry na PC: Invictus, Racing Madness oraz The Watchmaker – Zegarmistrz

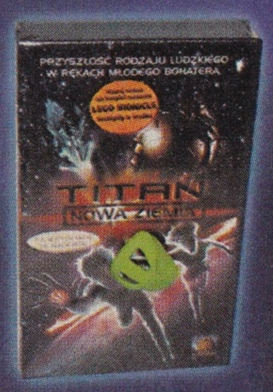
NGRODY!



Płyta CD z muzyką z gry Schizm

Gra na PC: Pszczółka Maja oraz zestaw podstawowy kart do gry Pokémon





Gry na PC: Zeus: Pan Olimpu oraz Posejdon: Bóg Atlantydy

Film Titan: Nowa Ziemia na kasecie VHS

Gry na PC: Giants: Obywatel Kabuto, Sacrifice oraz Cywilizacja: Próba czasu

Dexter's Laboratory:
Robot Rampage 44
Kengo: Master of Bushido 45
Pokémon Project Studio 46

Wszystko gra!

strona 48 **Pojedynek**

Dziś będziemy świadkami pojedynku w barwach policyjnego koguta: Czerwona Frakcja kontra Niebieska Zmiana! 48

strona 51 **Tajne kody**

Sekretne triki, zdumiewające sztuczki i dobre rady PLAYA

strona 60 **GameBoy Advance**

GT Advance Championship Racing ... 60
Konami Krazy Racers 60
Pitfall: The Mayan Adventure 60

strona 60 **GameBoy Color**

Antz Racing 60
Daffy Duck: Fowl Play 60
Stuart Little: The Journey Home ... 60

strona 58 **PlayStation 2**

Gran Turismo 3 A-spec – druga część poradnika 58
Arctic Thunder 61
Silent Hill 2 61
The Bouncer 61

strona 52 **PlayStation**

X-Men: Mutant Academy 2 52
Spec Ops Ranger Elite 61
Toy Story Racer 61
X-Men: Mutant Academy 2 61

strona 62 **PC CD-ROM**

Alone in the Dark: The New Nightmare 62
Red Faction 62
Commandos 2: Men of Courage ... 62

strona 62 **Dreamcast**

Last Blade 2 62
Outtrigger 62

strona 64 **Mam pytanie**

Niestrudzeni redaktorzy PLAYA bez wysiłku i z przyjemnością odpowiadają na podchwytliwe pytania Czytelników 64

strona 65 **Sprzęt**

Prezentujemy popularne kierownice sprzedawane w Polsce 65

strona 64 **Konkursy!**

Rozwiązanie konkursu Final Fantasy z PLAYA numer 10/2001 64
Krzyżówka 66

Gabriel Logan znowu staje do walki z terrorystami używającymi broni biologicznej

Zmieniamy nasz świat, tworząc pocztówki, kalendarze i plakaty z pokémonami

Służbista z Niebieskiej Zmiany i rebeliant z Czerwonej Frakcji. A gdyby tak się spotkali?

PLAY radzi, jak wykończyć zmutowane stwory i nikczemnych bandytów

Druga część naszego niezastąpionego poradnika do najlepszych wyścigów świata

PLAY testuje dostępne na polskim rynku kierownice – i nieźle się przy tym bawi!

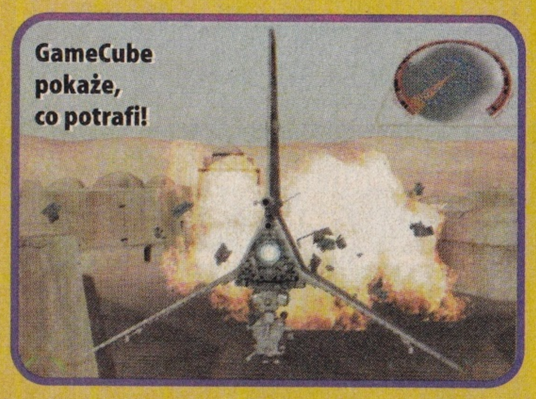
Migawki

Wielka piątka

Pierwsze gry na GameCube'a nie rzuciły graczy na kolana. Jednak firma Nintendo ma jeszcze asy w rękawie. Poniżej prezentujemy najlepsze tytuły, jakie ukażą się na jej nową konsolę. Być może to właśnie dzięki nim świat się do niej przekona.

Star Wars Rogue Squadron 2: Rogue Leader

Oto najpiękniejsza i najbardziej wyczekiwana gra na GameCube'a – strzelanina,



w realiach Gwiezdnych wojen. Ma grafikę, jakiej świat jeszcze nie widział! Będziemy uczestniczyć w ataku na Gwiazdę Śmierci, bitwie na Hoth i innych sławnych potyczkach. PLAY nie może się już doczekać!

Super Smash Bros Melee

Bijatyka na wesoło z bohaterami wszystkich gier firmy Nintendo – na ekranie będzie walczyć do czterech postaci jednocześnie. Pikachu i Mario kontra Luigi i Link? Nie ma sprawy! Gra jest kontynuacją hitu z Nintendo 64, którego sprzedaż osiągnęła imponujący poziom miliona egzemplarzy.

Tony Hawk's Pro Skater 3

Najlepsza seria gier skejtowych trafi też na nową konsolę Nintendo. Wyczyny Tony'ego Hawka i innych profesjonalnych skejterów w wersji na GameCube'a wyglądają lepiej niż nawet na PlayStation 2! Premiera w USA jeszcze w tym roku.

Resident Evil

Capcom obiecuje, że dwa nowe rozdziały sagi o zombiakach ukażą się tylko na GameCube'a. Firma zamierza też odświeżyć cztery poprzednie części serii i wydać je jeszcze raz na nową konsolę. Unowocześniona wersja pierwszej części Resident Evila ukaże się w Japonii już w marcu.

Soul Calibur 2

Kontynuacja jednej z najlepszych bijatyk konsolowych zadebiutuje na GameCube'ie. Zobaczymy nowe postacie, ciosy i oszałamiające efekty graficzne.

Luigi's Mansion

Tytułowy bohater – Luigi – szukając swego sławnego brata Maria, trafia do domu, który zamieszkują duchy. Z pomocą przerażonemu hydraulikowi przychodzi łysy profesorek, który opracował urządzenie do ich łapania. Naukowiec zaprzęga Luigiego do pracy.

Przechadzamy się po pokojach i łapiemy kolejne duchy. Zbieramy klucze oraz przedmioty. Łapanie duchów nie jest proste – najpierw oświetlamy je latarką, a następnie wsysamy do rury.

Gra jest ładna, ale nie pozbawiona wad. Na przykład o wiele za szybko okazuje się, że już wszystko widzieliśmy...

Wave Race Blue Storm

Ta kontynuacja wyścigów wodnych skuterów Wave Race z Nintendo 64 to właściwie ich poprawiona wersja – pozostały te same trasy i tryby zabawy. Ulepszeniu uległa grafika, która prezentuje się teraz rewelacyjnie. Zabawę zaczynamy na poziomach, gdzie wysokość fal nie przekracza kilkunastu centymetrów. Później walczymy podczas sztormu, a wysokie fale spychają skutery z trasy.

Woda wygląda jak prawdziwa. Fale uginają się, rosną, nikną... Pięknie to wygląda. Kropelki fal rozbryzgujące się o ekran robią genialne wrażenie.

Blue Storm jest efektowną grą, ale szkoda, że to tylko ładniejsza wersja starej Wave Race.

Gra logiczno-zręcznościowa Segi przeniesiona z automatów niespodziewanie wyrosła na hit. Nasze zadanie polega na przeprowadzeniu małpki zamkniętej w przezroczystej kuli do końca poziomu. W grze nie sterujemy jednak małpką. Zamiast tego ruszamy... planszą!

Nasze zadanie jest trudne – na trasie czeka mnóstwo zakrętów, ciasnych przejść i innych przeszkadzajek. Oprócz głównego trybu, w którym do przejścia mamy ponad 100 poziomów, jest także mnóstwo minigierek – w tym golf, bilard oraz wyścig. Bierze w nich udział od jednej do czterech osób. Szczególnie w tym ostatnim trybie gra się świetnie.

Super Monkey Ball ma ładną, kolorową grafikę i wysoką grywalność. To świetna zabawa, do której wracamy w przerwie między wyścigami w Wave Race albo gdy chcemy odpocząć od oczyszczania z duchów nawiedzonego domu w Luigi's Mansion.

GAMECUBE

Premiera nowej konsoli firmy Nintendo odbyła się w Japonii 14 września 2001 roku. Równocześnie z nią ukazały się trzy gry.

PLAY przez kilka dni testował japońską wersję GameCube'a. Konsola jest mała i wygląda jak zabawka, choć jej ciężar przypomina nam, że mamy do czynienia z poważnym sprzętem. Użyteczna plastikowa rączka do noszenia zamontowana jest na tylnej ściance. Z przodu znajdują się cztery wejścia dżojpadów i dwa gniazda na karty pamięci. Na górze są trzy przyciski, które służą do włączania konsoli, resetowania systemu i otwierania klapki. Od tyłu konsoli podłączamy zasilanie oraz kabelek AV do telewizora. Pod spodem znajdują się porty, przez które w przyszłości połączymy GameCube'a z modemem lub innymi urządzeniami (Nintendo na razie nie ujawnia, jakimi). Ogólne wrażenia estetyczne są sympatyczne.

Dżojpad to osobna sprawa – jest naprawdę wspaniały. Ma ergonomiczny kształt i wygodnie układa się w dłoniach. Stawia go to na równi z Dual Shockiem 2. Z lewej strony znajdują się dwa kontrolery kierunkowe, z prawej – analogowa gałka i cztery przyciski. Pod palcami wskazującymi umieszczone są dwa analogowe spusty i jeszcze jeden przycisk.

Gry wczytują się z małych płytek Mini-DVD mieszczących 1,2 gigabajta danych. Karta pamięci także jest miniaturowa. Jej pojemność to 59 bloków.

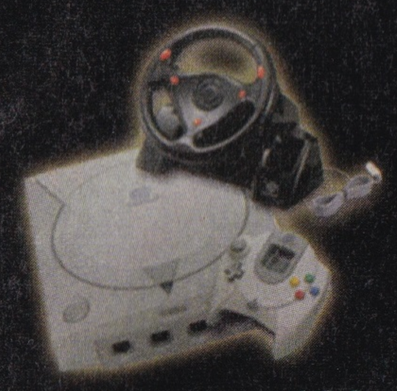
Europejska premiera GameCube'a jest jednak wciąż odległa – według optymistów konsola pojawi się na naszym kontynencie najwcześniej w marcu 2002 roku. Niestety bardziej prawdopodobne jest, że w sklepach zobaczymy ją dopiero w czerwcu.

radocha.pl

... zawsze do przodu!

Dreamcast™

www.dreamcast.pl

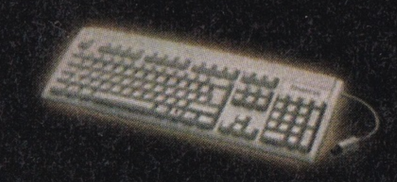


konsola 699,-
kierownica +349,-
~~1048,-~~

699,-

konsola 699,-
arcade 249,-
gra + 99,-
~~1047,-~~

699,-



99,-

Nowe ceny gier:

nowości:
od 149,- do 199,-
seria Millennium:
od 69,- do 99,-

dostępne
150 tytułów

teraz tylko ...

499,-

Lanser.net Dystrybucja: Lanser.net S.A. Władysławowo 30a. 82-300 Elbląg.
tel. 055 2 363 363. fax 055 2 363 366

migawki

Już 20 milionów konsol PlayStation 2!

Liczba wyprodukowanych konsol PlayStation 2 w październiku 2001 roku przekroczyła 20 milionów sztuk. W Japonii dostarczono do sklepów 6,86 miliona, w Ameryce Północnej 8,55 miliona, a w Europie – 4,63 miliona.

PS2 w kolorach tęczy

Aby uczcić wyprodukowanie 20 milionów PlayStation 2 (o czym piszemy powyżej), Sony wprowadza na rynek limitowaną serię konsol. Nazwano je European Automobile Color Collection (po polsku: kolekcja w kolorach europejskich samochodów). Powstaną tylko dwa tysiące sztuk w każdym z pięciu kolorów – razem 10 tysięcy konsol, które trafią do Japonii, Ameryki i Europy. Do kompletu dokupimy Dual Shocka 2 i podstawkę w odpowiednim kolorze. Konsola znajdzie się w japońskich sklepach już 21 grudnia. Do Europy trafi 666 egzemplarzy, a do Polski – zaledwie kilka. Kolorowe PlayStation 2 będą sprzedane na aukcjach.

Dodatki do Soul Reavera 2

Firma Crystal Dynamics wyda płytę DVD z dodatkami do zapowiadanej od dawna gry Soul Reaver 2 na PlayStation 2. Znajdzie się wśród nich ponad 30 minut nagrań z podkładania głosów, ponad 600 zdjęć, projektów postaci i materiałów promocyjnych, filmy z Soul Reavera 1 i 2, zapowiedzi nowych gier oraz zdjęcia twórców. Płyta trafi do sklepów już pod koniec roku.

Na minusie

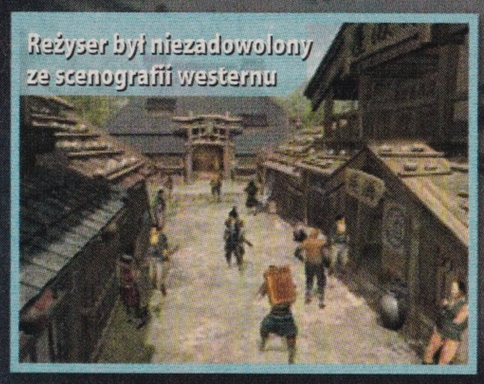
Bezkonsoland

Japończycy grają na GameCube'ach od września, Amerykanie – od listopada. W USA do sklepów wchodzi Xbox. Gracze z Azji i Ameryki bawią się więc na całego. A my? Europejska premiera GameCube'a zapowiadana jest na pierwszy kwartał 2002 roku, ale zapewne zostanie przesunięta o kilka miesięcy. Na wystawnej imprezie X01 w Cannes Europa ujrzała Xboxa, podana została też data premiery konsoli – 14 marca 2002. Niestety nikt nie zaprosił tam Polaków. Gdy PLAY skontaktował się z Microsoftem, powiedziano nam, że termin premiery Xboxa w naszym kraju nie jest wyznaczony. Nie wiadomo nawet, czy Microsoft w ogóle zajmie się jego sprzedażą. Krążą plotki o dystrybucji Xboxa w Polsce przez inną firmę.
Wygląda na to, że na nowe konsole w polskich sklepach zaczekamy przynajmniej pół roku. Co za rozczarowanie!

Oto Wielka Pardubicka po japońsku

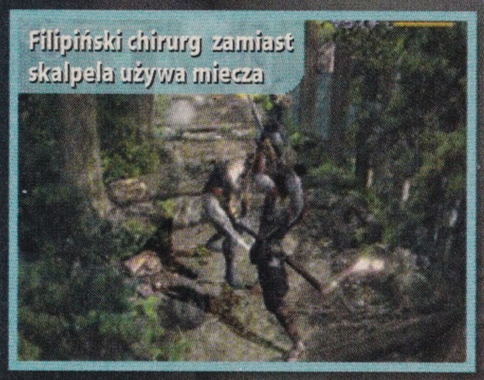
Onimusha 2

Akcja następnej części gry Onimusha rozgrywa się w roku 1537. Nasz bohater, dzielny samuraj Juubei Yagyuu z klanu Juubei wraca do rodzinnej wioski i dowiaduje się, że została ona zaatakowana i zrównana z ziemią. Okazuje się, że zniszczył ją zły Nobunaga Oda (znany już z poprzedniej części gry), zaś jego ludzie zabili większość mieszkańców. Juubei wraz z przyjaciółmi wyrusza, by zemścić się na okrutnym Nobunadze.



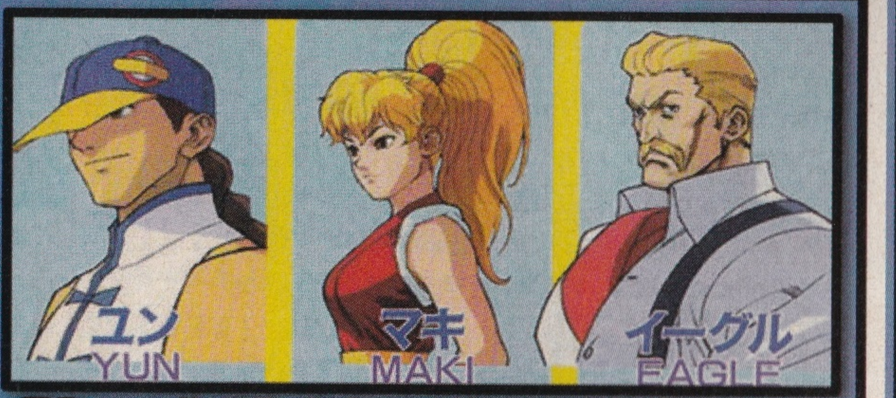
Reżyser był niezadowolony ze scenografii westernu

W grze odwiedzimy wiele nowych miejsc. Firma Capcom obiecuje również, że grafika ulegnie poprawie. Poza tym bohater będzie miał dostęp do nowej broni i technik specjalnych, ale nadal będzie czerpał energię z dusz pokonanych wrogów. W walce pomogą mu Oyuu – kobieta ninja oraz Magoichi – spokojny i mądry mistrz miecza używający także broni palnej. Gra ukaże się w 2002 roku na konsolę PlayStation 2.



Filipiński chirurg zamiast skalpela używa miecza

Nie wszyscy statyści przeczytali scenariusz



Street Fighter Zero 3 Upper

Już niedługo, bo 30 listopada, Japończycy zagrają w kolejną część Street Fightera. Firma Capcom zapowiedziała przeniesienie gry z salonów automatowych na sprzęt domowy. I nie byłoby w tym nic dziwnego, ponieważ bijatyki spod tego znaku zazwyczaj trafiają z salonów na konsole, gdyby nie informacja, że konsolą docelową jest w tym wypadku malutki GameBoy Advance!

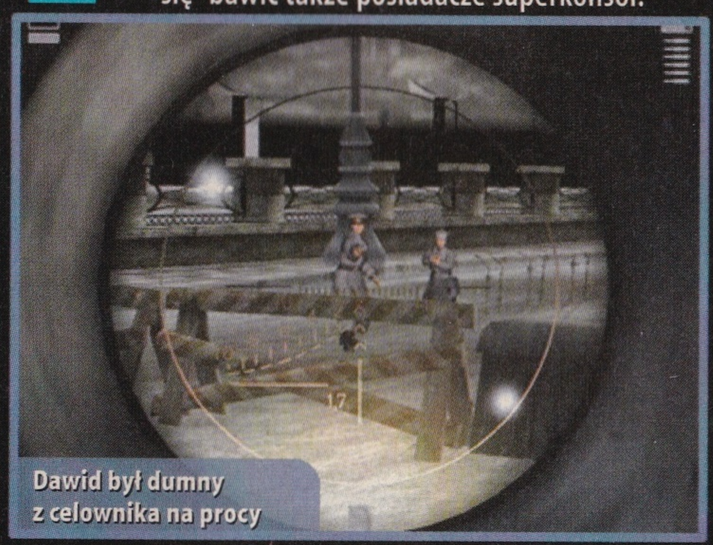
Bioenergoterapeuta przyłożył się do zabiegu

W grze zostały zachowane wszystkie tryby z wersji automatowej, a dodatkowo w prezencie dla posiadaczy GBA pojawiły się trzy nowe postacie. Są to Eagle z pierwszej części Street Fightera, Maki z Final Fighta oraz Yun ze Street Fightera III. Liczba zawodników stających do walki ma przekroczyć 35. Po raz kolejny przekonamy się, jak z konwersją gier przeznaczonych na bardziej zaawansowane konsole radzą sobie programiści, którzy tworzą na GameBoya Advance'a.

Lunatyzm bywa groźny także dla postronnych

Zimny lód pomógł na straszliwy odcisk Ryu

Firma Io Interactive szykuje drugą część Hitmana. Część pierwsza, Hitman: Codename 47, cieszyła się wielką popularnością wśród pecetowych graczy. W Hitmana 2: Silent Assassin będą się bawić także posiadacze superkonsol.



Dawid był dumny z celownika na procy

Po wydarzeniach z poprzedniej części nasz bohater, którym jest tajemniczy człowiek wyszkolony na płatnego zabójcę, postanawia zacząć nowe życie w klasztorze na Sycylii. Niestety zostaje tam odnaleziony przez pewnego rosyjskiego gangstera i wciągnięty w zawiłą intrygę. Po raz kolejny będzie więc zmuszony sięgnąć po broń, aby zabijaniem i przemocą naprawiać świat.
W grze będziemy dowolnie przełączać się między widokiem z oczu bohatera i zza jego pleców. Jednak największą

Ciężkie ży

Herdy Gerdy

Pokazana na amerykańskich targach E3 gra o przygodach początkującego pastuszka na PS2 nie zrobiła na nas szczególnego wrażenia. Kiedy jednak ujrzeliśmy ją w akcji po blisko pół roku prac, zmieniliśmy zdanie.

Główny bohater wyrusza w świat, aby zdjąć zaklęcie ze swego ojca. W trakcie podróży opiekujemy się zwierzętami. Każdy gatunek inaczej reaguje na nasze komendy, środowisko oraz inne zwierzęta znajdujące się w pobliżu. Bohater rozwija swoje umiejętności, aby sięgnąć wreszcie po tytuł Mistrza Hodowli.

Grafik zapomniał chyba o paru kolorach

Solid Snake spędził swą młodość na wsi

Atomówki: Ostatnie starcie!

Bajka rządzi!

Ostatnie, ponieważ więcej takich gier na Nintendo 64 nie będzie. Jakich? Takich z klepaniem po buziach. A kogo będziemy klepać?

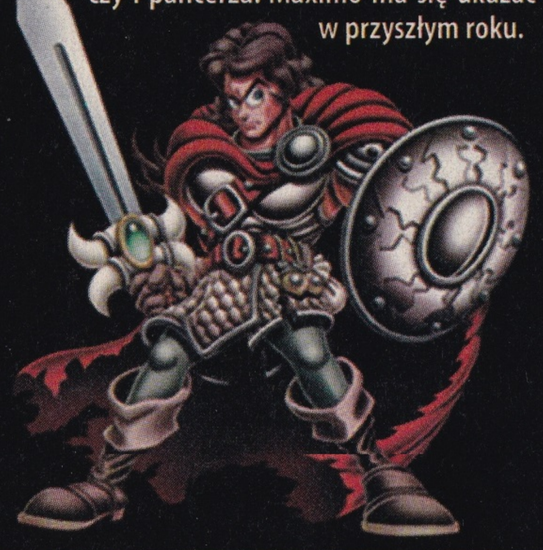
Oczywiście zawodniczkę lub zawodnika sterowanego przez kumpla siedzącego obok nas. A kto będzie klepał? Małe, słodkie i waleczne Powerpuff Girls, znane u nas jako Atomówki. W grze znajdzie się wiele ataków specjalnych, przeciwnika będziemy smażyć laserowym spojrzeniem, zamrażać lodowym oddechem oraz przewiewać na wylot... eee... podmuchem.

Areny, na których stoczymy walki, będą przypominać te z serialu. Zobaczymy wiejski domek Lumpeksa, wysypisko śmieci i wulkaniczną kryjówkę Mojo Jojo. Gra ukaże się pod koniec tego roku.

Maximo: Duchy przeszłości

Dawno dawno temu w odległej galaktyce... Nie! Nie w galaktyce, ale dawno, był sobie zły demon. Porwał kilka księżniczek, a każdą zamknął w wysokiej wieży. Następnie użył mocy, by otworzyć drogę do świata demonów i stać się wszechpotężnym. Wszyscy ludzie uciekli w popłochu, tylko jeden rycerz postanowił stawić czoło złu. Zwali go Maximo. I o tym właśnie opowiada nowa gra Capcomu – Maximo: Ghosts to Glory na PlayStation 2.

Cóż to za gra? W ogólnym zarysie przypomina trochę Medievila. Będziemy biegać, walczyć jak na rycerzy przystało, ciąć i siekać potworki, miażdżyć szkielety i otwierać skrzynie. Zbierzemy dusze z rozbitych grobów, a w zamian za nie kostucha pozwoli nam na kontynuację zabawy po śmierci bohatera. Znajdziemy też udoskonalenia broni, tarczy i pancerza. Maximo ma się ukazać w przyszłym roku.

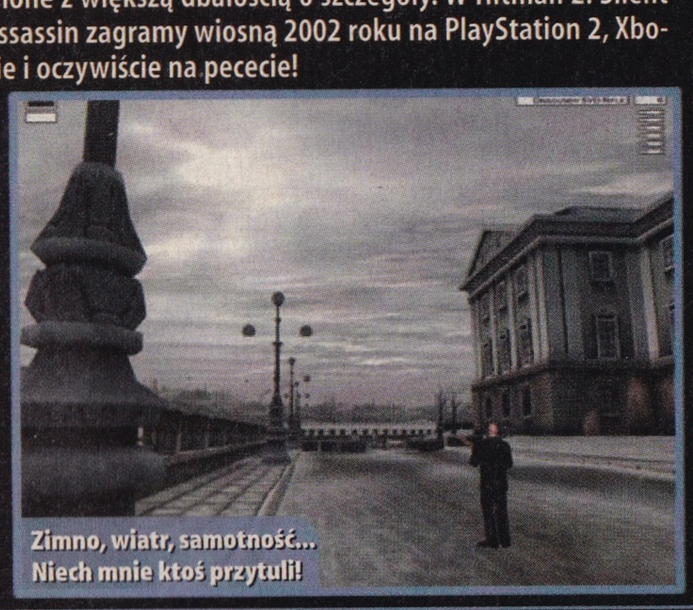


– Nigdy nie oddam mojej klapy od kanału!

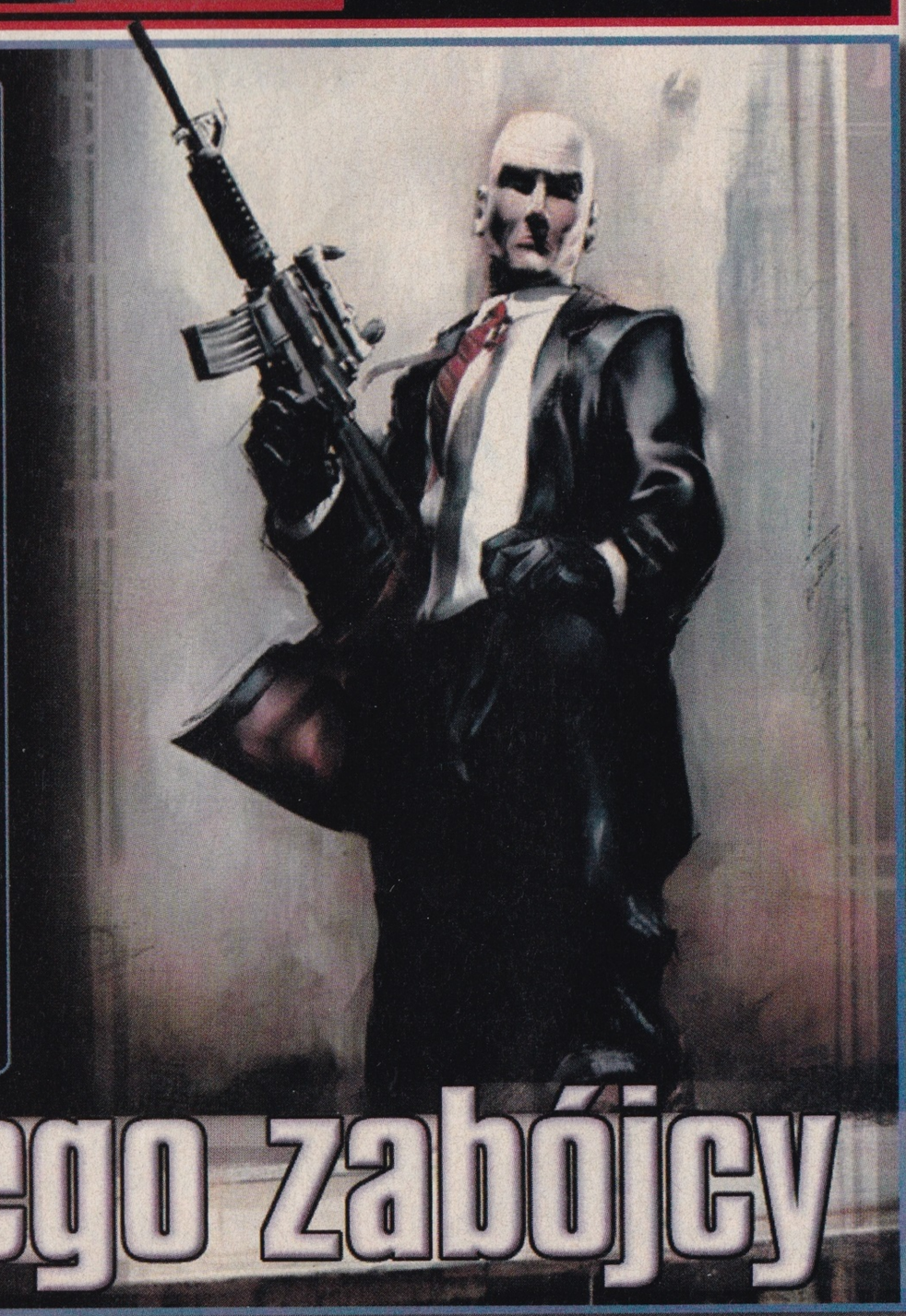
zmianą jest dodanie możliwości zapisywania stanu gry w dowolnym momencie. W kontynuacji będziemy zachowywać broń, którą zdobędziemy w misjach!

Kolejną nowością są środki obezwładniające. Czasem aby ukończyć misję, nie będziemy musieli zabijać przeciwników, ale znajdziemy także inne rozwiązania. Na przykład unieszkodliwianie wrogów za pomocą chloroformu, strzałek z pistoletu usypiającego albo przyjacielskiego klepnięcia w główkę. Czyżby wprowadzono ją na wniosek łagodniejszych graczy?

Już teraz widzimy, że gra prezentuje się o wiele lepiej niż część pierwsza. Wszystkie obiekty i postacie są przedstawione z większą dbałością o szczegóły. W Hitman 2: Silent Assassin zagramy wiosną 2002 roku na PlayStation 2, Xboxie i oczywiście na pececie!



Zimno, wiatr, samotność... Niech mnie ktoś przytuli!



cie płatnego zabójcy

migawki

Xbox – plany inwazji

Na dzień 14 marca 2002 roku czekamy wszyscy. To wtedy nastąpi europejska premiera Xboxa. W ciągu trzech miesięcy Microsoft planuje dostarczyć Europejczykom około półtora miliona konsol. Xbox jednocześnie pojawi się w kilkunastu krajach na naszym kontynencie. Będzie kosztował 299 funtów, czyli około 1800-1900 złotych. To dużo, ale w cenie jest twardy dysk i modem. Gry będą sprzedawane po około 300 złotych. Niestety na razie nic nie wiadomo o sprzedaży konsoli w Polsce.

Przemoc pod X-kontrolą

Xbox będzie wyposażony w opcję blokady niektórych gier, aby nie uruchamiały ich dzieci. Dzięki temu rodzice będą ustalać, jakimi grami ich pociechy mogą się bawić, a jakimi nie powinny. Microsoft pracował nad tym systemem od dawna. Ostatnio w związku z atakami terrorystycznymi na USA opcja ta została rozszerzona o możliwość całkowitego wyłączenia dostępu do gier nastawionych na walkę i brutalność. Wyłączenie zabezpieczeń będzie możliwe tylko za pomocą specjalnego hasła.

Shenmue 2 tylko na Xboxa

Dobra wiadomość dla czekających na Xboxa, tragiczna dla wielbicieli Dreamcasta. Charles Bellfield, przedstawiciel Sega of America, potwierdził, że w Ameryce gra Shenmue 2 ukaże się tylko na Xboxa. Na szczęście nadal jest w planach europejska wersja tej gry na Dreamcasta i na razie nic nie wskazuje, aby cokolwiek miało się w tej kwestii zmienić.

Mortal Kombat na GBA!

Już tej zimy zagramy w tę legendarną bijatykę na przenośnej superkonsolce firmy Nintendo. Gra będzie się nazywała Mortal Kombat Advance i zachowa wygląd trzech pierwszych, klasycznych części, bez trójwymiarowej grafiki. Na Advance'a zostanie przeniesiona przez firmę Virtuacraft, która dokonała między innymi konwersji Croca oraz Micro Machines I i II na GameBoya Color.

Sony kupuje część Square

124 miliony dolarów zapłaci koncern Sony za 19 procent udziałów w firmie SquareSoft – jednym z największych i najsłynniejszych producentów gier. Firma Square podjęła tę decyzję w związku z ogromnymi stratami, jakie przyniósł jej film Final Fantasy: The Spirits Within.

SquareSoft tworzy gry na wszystkie nowe konsole. Powstaje więc podejrzenie, że Sony będzie teraz naciskać, by wersje na GameCube'a i Xboxa, między innymi Final Fantasy XI, opóźniać na korzyść gier na PlayStation 2. Mamy nadzieję, że do tego nie dojdzie!

Gdzie diabeł mówi dobranoc

Dante jest półdemonem i półczłowiekiem. Dzięki temu zabijaniem demonów trudni się na półtora etatu. Jednak takiego zlecenia jeszcze nigdy nie dostał...

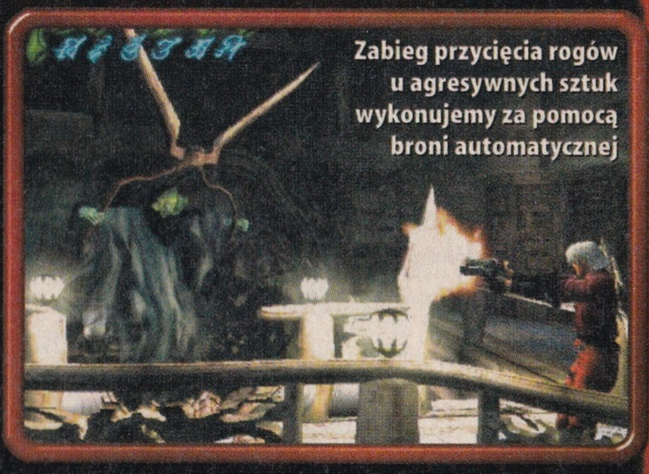
Dante jest bohaterem najnowszej gry akcji napisanej przez twórców słynnej serii horrorów Resident Evil. PLAY grał już w japońską wersję i przedstawia pierwsze wrażenia. Wstrząsające wrażenia!

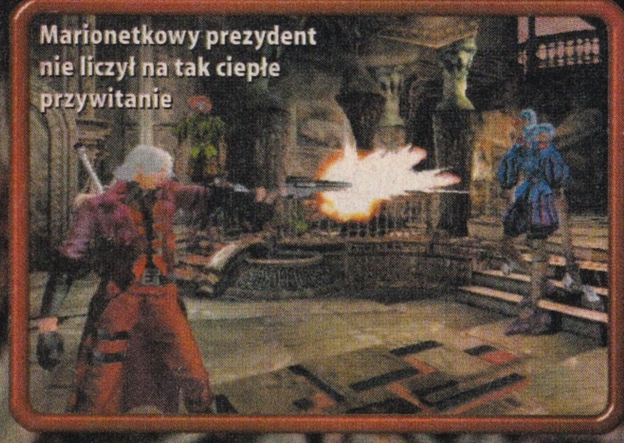
Nasz bohater zostaje wynajęty do zbadania ponurego zamczyska. Zakłada na plecy wielki miecz, za pas wkłada dwa pistolety i rusza do akcji. Zaraz za bramą zamku dziewczyna, która wynajęła Dantego, wykonuje kilka skoków i ucieka do najbliższej budowli. Te skoki zdradzają jej nieludzkie pochodzenie... My zaś przejmujemy sterowanie bohaterem i wchodzimy do wnętrza ponurej budowli.

Sterowanie jest proste i przyjemne. Dante biega, turla się na boki, chodzi i skacze. Zadaje także ciosy mieczem oraz strzela z obydwu pistoletów. Na szczęście amunicja nigdy się nie kończy. Dante zna wiele ciosów zadawanych mieczem. Gdy naciskamy przycisk kilka razy, Dante wykonuje kombinację kilku uderzeń. Oprócz zwykłych cięć mieczem stosujemy pchnięcia, a po zdobyciu lepszych mieczy – specjalne ataki magiczne. Ataki te kupujemy za zbierane przez nas świecące kule energii. Jedne z nich wypadają z pokonanych przeciwników, inne z mebli znajdowanych w różnych pomieszczeniach, a jeszcze inne leżą sobie i czekają, aż je zbierzemy. Natrafiamy też na ołtarze, które pozwalają na usprawnienie mieczy oraz zakup przedmiotów.

Gra podzielona jest na 23 misje. Zwykle wykonujemy zadania takie, jak znalezienie magicznego przedmiotu lub dotarcie do określonego miejsca. Przez cały czas przeszkadzają nam przeciwnicy. Na początku są to ożywione marionetki, potem spotykamy również zjawy i inne stwory. Co pewien czas walczymy też z wielkimi bossami, którzy stanowią prawdziwe wyzwanie. Znajdujemy dodatkowe bronie – na przykład śrutówkę lub spluwę na rykoszetujące pociski, wodę święconą i kamienie pozwalające na kontynuowanie gry po śmierci bohatera.

Devil May Cry to najbardziej efektowna gra akcji na PlayStation 2. Animacja jest szybka, ruchy bohatera naturalne i płynne, zaś wnętrza zamku zaprojektowano z rozmachem i fantazją. Wyobraźni nie zabrakło także projektantom postaci. Bestie, z którymi walczymy w Devil May Cry, nie przypominają tych znanych z innych gier – spotykamy na przykład upiora latającego z gigantycznymi nożycami lub marionetki z wielkimi ostrzami. Muzyka jest świetna – motywy wyśpiewywane przez chórki oraz wygrywane na organach świetnie pasują do nastroju rozgrywki. PLAY nie może doczekać się zapowiadanej na gwiazdkę europejskiej wersji tej gry, tym bardziej że ma mieć ona sporo sekretów, które przedłużą czas zabawy.


Zabieg przycięcia rogów u agresywnych sztuk wykonujemy za pomocą broni automatycznej

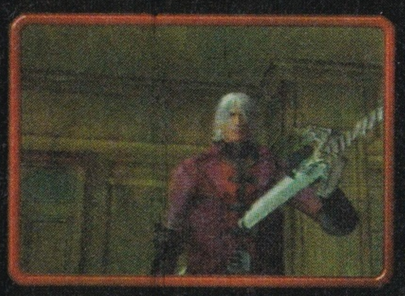

Marionetkowy prezydent nie liczył na tak ciepłe przywitanie

Uroki pracy

Kiedy do biura Dantego wjeżdża na motocyklu tajemnicza dziewczyna, nic nie zapowiada nadchodzących wydarzeń.

Po chwili rozmowy dziewczyna atakuje naszego bohatera, odpychając go i trafiając kilkoma ciosami. Następnie chwyta leżący na ziemi miecz...

...i ciska nim w zaskoczonego Dantego. Wielkie ostrze miecza przeszywa bohatera na wylot. Z ogromnej rany na jego piersi tryska krew.


Jak się jednak okazuje, dla półdemona to zaledwie draśnięcie. Aby go zabić, trzeba znacznie więcej. Dante wyciąga miecz ze swego ciała...

...i rozpoczyna spokojne negocjacje z zaskoczoną takim obrotem spraw dziewczyną. To może być początek pięknej przyjaźni...

– Jak rozładować napięcie na pierwszej randce?
– Przede wszystkim nie ukrywaj swoich zamiarów!

Dante – wcielenie demoniczne

Devil May Cry

Buffy the Vampire Slayer

Znamy już uzbrojoną w pistolety Larę i siłaczkę Xenę z mieczem w garści. Dziewczyny – czas na wakacje. Nadchodzi Buffy, licealistka z kołkiem!

Specjalnie do zdjęcia zombiak przybrał najbardziej uwodzicielską pozę

Zwyczajna nastolatka walcząca z wampirami? To brzmi dziwnie tylko dla tych osób, które nie oglądały serialu pod tytułem Buffy. Niniejszym przedstawiamy złotowłosą pogromczynię wampirów walczącą z zastępami potworów żądnych spróbować jej krwi. Każdy odcinek serialu opowiada o ataku umarlaków na miasteczko Sunnydale położone nad bramą łączącą światy żywych i umarłych. Buffy ma pełne ręce roboty – walczy z krwiopijcami, chodzi do szkoły, a w wolnych chwilach marzy o tajemniczym Angelu, wampirze stojącym po stronie dobra.

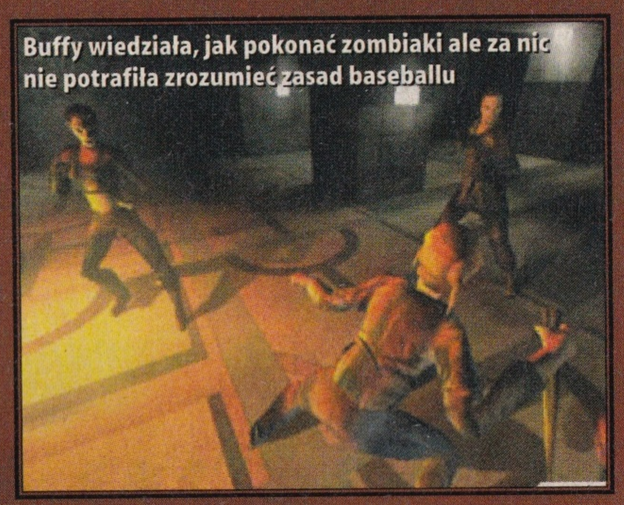
Twórcy gry wykorzystają tylko wątek walki z wampirami. W grze nie będzie zadań polegających na zaliczaniu testu z matematyki ani malowaniu oczu na randkę z Angelem. Może to i lepiej? Spotkamy za to wszystkich wrogów Buffy znanych z filmu

Nowy baletmistrz ożywił skostniałe szeregi

oraz bataliony potworków – poczynając od odrażających kobiet pająków, a kończąc na wytatuowanych zombiakach mierzących około dwóch i pół metra.

Buffy użyje w walce nie tylko osinowych kołków. Zdzieli też wampira lewym sierpowym albo zrzuci go ze schodów. W grze spotkamy przystojnego Angela, Cordelię, doskonałego znawcę wampirów Gilesa i jeszcze kilka innych postaci. Rozgrywka nie będzie polegać tylko na walce – nie zabraknie też zagadek do rozwiązania. Odwiedzimy miejsca znane z serialu, a być może trafimy nawet do domu Buffy!

Gra ukaże się niedługo na kilka platform. Prace nad wersją na PlayStation zostały niestety przerwane, ale przygotowywane są wydania na PlayStation 2, Xboxa, a w końcu też na pecety.



Buffy wiedziała, jak pokonać zombiaki ale za nic nie potrafiła zrozumieć zasad baseballu

Leciwy strażnik haremu ze śmiechem przyjął celny cios Buffy

– Jeśli się nie poddasz, utnę sobie nogę i będziesz pić z podłogi!

Kim jest Buffy?

Łowczyni wampirów w pełnej krasie

Buffy jest znana zarówno z filmu, jak i telewizyjnego serialu. Chociaż w filmie tę rolę grała Kristy Swanson, za prawdziwą Buffy uważana jest Sarah Michelle Gellar, która wcieliła się w blond wojowniczkę w serialu. Nakręcono pięć serii przygód Buffy. W Polsce oglądamy ją na antenie Polsatu. Prawdziwi wielbiciele Buffy czytują także komiks ukazujący się w USA. Niestety nie jest on na najwyższym poziomie. Buffy jest popularna wśród internautów – wpisanie w wyszukiwarce internetowej hasła Buffy daje nam tysiące adresów stron tworzonych głównie przez fanów i dla fanów.

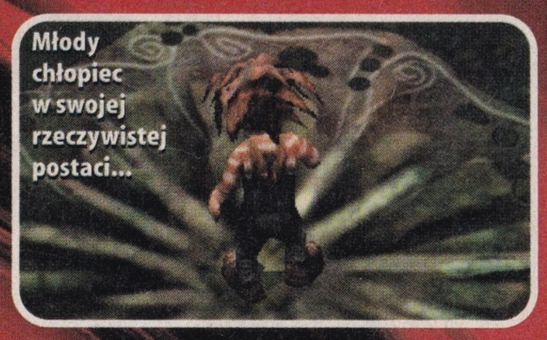
fot. Cinetext Medium

Evil Twin
Cyprien's Chronicles

Dekarz znów włączył swoją dopaloną komórkę...

Zabudowa kolejnych wysp jest coraz bardziej zdumiewająca

Super Cypek


Młody chłopiec w swojej rzeczywistej postaci...

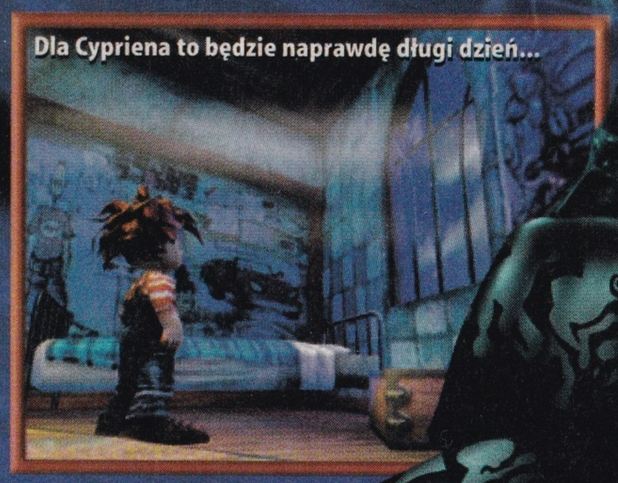
Cios, jakim dla Cypriena była śmierć rodziców, przekształcił jego psychikę. Chłopiec zamknął się w sobie, a od koszmaru wspomnień uciekł do świata komiksów i ich bohaterów. Gdy znalazł się w krainie koszmarów, jego komiksowe wcielenie rodem z dziecięcych marzeń stało się superbohaterem – czyli Super Cyprienem.
Jednak motyw innego wcielenia nie jest nowy, zaś bohater o kalekiej psychice też wystąpił już w grach. A raczej bohaterka. Pamiętacie Alice?

...oraz jako superbohater obdarzony potężnymi mocami

Największą i zarazem jedyną zaletą koszmarów jest to, że kończą się po przebudzeniu. Niestety nie dotyczy to Cypriena...

Super Cyprien nie czuje respektu nawet wobec dużych wrogów

Cyprien to krnąbrny chłopiec wychowujący się w sierocińcu – biedak stracił rodziców w dniu swoich urodzin. I prawdopodobnie dlatego w jego szóste urodziny ma miejsce przerażające wydarzenie. Zaczyna się od tego, że jubilat ucieka ze zorganizowanej przez przyjaciół imprezy. Cyprien chce pozostawić za sobą okres bolesnego dzieciństwa i wypowiada życzenie, które ma przenieść go w świat dorosłych. Jednak zamiast stać się dorosły, wraz ze wszystkimi znajomymi zostaje wessany do mrocznej krainy rodem z dziecięcych koszmarów.
Cyprien's Chronicles jest nietypową grą platformową z trójwymiarową grafiką. W żadnym razie nie wygląda na landrynkową platformówkę! Evil Twin ma mroczną i przygnębiającą tematykę. Twórcy inspirowali się filmami Tima Burtona, autora między innymi Edwarda Nożycorękiego, Jeźdźca bez głowy czy pierwszej części Batmana. W czasie rozgrywki przytłoczą nas mroczne, przygnębiające kolory i widoki zardzewiałych ruin. Do tego dojdą jeszcze pokręcone postacie i nastrojowa, niesamowita muzyka, w której motywy z melodyjek dla dzieci splotą się z niepokojącymi dźwiękami.
W czasie zabawy odwiedzimy osiem wysp. Znajdziemy na nich między innymi miasto przyszłości, trafimy na wyspę roślin oraz do krainy półludzi.
Cyprien będzie miał pomocnika – Super Cypriena, swoje naładowane energią, silniejsze, skoczniejsze i sprawniejsze wcielenie. Nasz bohater przybierze je, gdy zbierzemy specjalne bonusy.
Aby uratować naszych przyjaciół, będziemy walczyć z ich mrocznymi wcieleniami. Pomożemy też dziwnym mieszkańcom krainy snów. Głównym orężem Cypriena będzie proca strzelająca amunicją różnego rodzaju. Ostateczne starcie rozegra się między bohaterem a tajemniczą osobą, która jak się okazuje ma z nim bardzo wiele wspólnego... Gra ukaże się w wersjach na pecety, PlayStation 2 i Dreamcasta.


Dla Cypriena to będzie naprawdę długi dzień...

KOSZMAR Z MGŁY

Strach ma wielkie oczy. Strach w Silent Hill ma też oczy wybałuszone, martwe i przekrwione. A czasami w ogóle ich nie ma...

Pierwsza część gry została uznana za najbardziej przerażający konsolowy horror. Nastrój opuszczonego miasteczka opanowanego przez piekielne siły nie miał sobie równych. Przynajmniej do czasu, kiedy autorzy gry zapowiedzieli rozpoczęcie prac nad kolejną częścią.

Silent Hill 2 ma niewiele wspólnego z częścią pierwszą. Tyle tylko, że akcja obu gier toczy się w tym samym koszmarnym i wyludnionym miasteczku Silent Hill. Bohaterowie, fabuła i zadania są zupełnie inne.

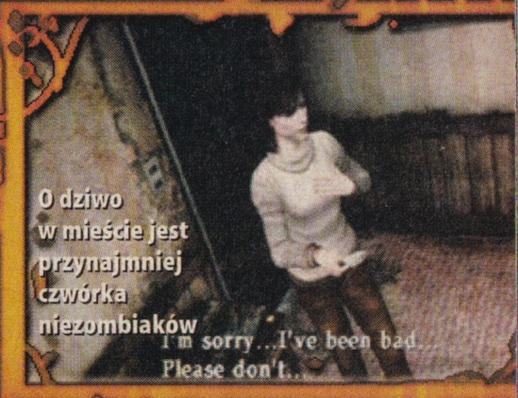
Poznajcie Jamesa Sunderlanda. Niedawno dostał list od swej ukochanej żony, w którym wyznacza mu ona Silent Hill jako miejsce spotkania. Jest tylko jeden mały problem: żona Jamesa nie żyje od trzech lat. Załamany bohater nie rozumie, kto i po co miałby drwić sobie z niego w ten sposób. Gdy dociera na miejsce, okazuje się, że miasteczko jest niemal całkowicie opustoszałe, jeśli nie liczyć kobiety podobnej do zmarłej żony Jamesa, przerażonego grubasa oraz tajemniczej dziewczynki. A także całej hordy istot, przy których pokraki z teledysków Marylina Mansona wyglądają jak maskotki.

Mimo zmian w scenariuszu, w drugiej części Silent Hill pozostała ta sama niezwykła atmosfera sennego koszmaru. Budowana jest ona za pomocą dwóch czynników: mgły oraz dźwięku. Otoczenie bohatera spowija tuman gęstej, nieprzeniknionej mgły. W wypadku pierwszej części wydanej na PlayStation ukrywała ona odległe obiekty, aby nie obciążać konsoli ich rysowniem. W drugiej części, która szykowana jest na potężną PlayStation 2, mgła posłuży tylko i wyłącznie podkreśleniu nastroju.

W grze prawie nie ma muzyki. Zamiast niej usłyszymy tylko odgłosy szarpania, drapania i inne dźwięki budzące nieprzyjemne skojarzenia. Poza tym James będzie miał radio. Nie posłuchamy z niego muzyki, ale za to zareaguje ono na zbliżanie się nieludzkich istot, wydając coraz głośniejszy pisk. Gdy przemierzając spowite mgłą ulice Silent Hill usłyszymy nagle pisk z radia – zaczniemy się bać. Potem dobiegną do nas odgłosy kroków bestii czających się w mglistych oparach... Rzucimy się do szaleńczej ucieczki, nie wiedząc nawet, czy przypadkiem nie pędzimy prosto w objęcia monstrum złaknionego krwi. Straszne? To jeszcze nic. Dopiero w nocy mieszanka mgły, ciemności i przerażających dźwięków stanie się naprawdę nie do zniesienia!

Podczas zwiedzania Silent Hill trafimy na cmentarz, do szpitala oraz do alternatywnej, piekielnej wersji tytułowego miasteczka. Normalna sceneria Silent Hill mogłaby stanowić tło filmu grozy. Jego diaboliczna wersja to obraz piekła stworzony przez obłąkanego artystę. Wszystko pokrywa farba o kolorze zaschniętej krwi, tu i tam zwisają łańcuchy, kraty i siatki, a zewsząd dobiegają przerażające odgłosy.

W części drugiej, tak jak w pierwszej, będziemy zbierać przedmioty i odwiedzać pomieszczenia. A także odkrywać mroczne tajemnice Silent Hill, o których w pierwszej części gry nie było najmniejszej wzmianki...



O dziwo w mieście jest przynajmniej czwórka niezombiaków

I'm sorry...I've been bad... Please don't...

Silent Hill nie utraciło swojego mrocznego i niepokojącego klimatu

Czworonogi potwór

Ta bestia ma dwie pary nóg. Te drugie są umieszczone tam, gdzie zwykle bywa tułów z rękoma i głową. Niestety zabrakło miejsca na wielki ziejący otwór gębowy czekający na świeży kawałek ludzkiego mięsa.

Worek z niespodzianką

A oto worek na zwłoki. I to wcale nie pusty. Wygląda to tak, jakby jego zawartość została podpalona, a następnie worek skleił się z pozbawionymi skóry zwłokami znajdującymi się w środku.

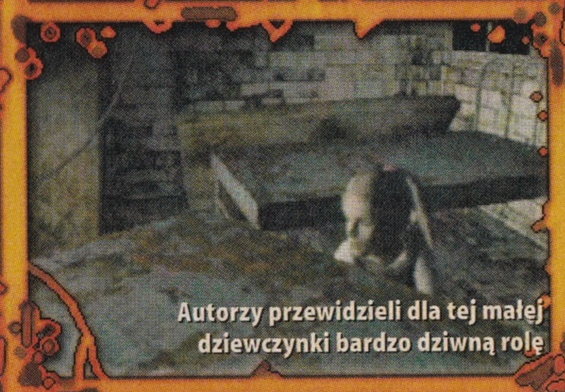
Siostra bezwzględności

Na widok zbliżającej się chwiejnym krokiem pielęgniarki niejeden bohater Silent Hill zacznie wolać o zastrzyk morfiny. Dopóki nie zauważy, że nie może liczyć na życzliwy uśmiech. Bo siostra nie ma już twarzy...

Obrzydliwości Silent Hill

W czasie podróży przez miasteczko natrafimy na potworności, których wygląd nas oszołomi. W dotychczasowych grach pojawiały się straszliwe potwory, krwiożercze bestie i inne ohydne monstra, ale to co dzieje się w Silent Hill to prawdziwy koszmar. Żadne inne postacie nie są choćby w połowie tak odpychające, jak dzieła projektantów zebranych przez twórcę gry – Akihiro Imamurę. Oto przykładowa trójka przyjemniaczków...

W tajemniczym kufrze ukryto skarb: wieczną żarówkę



Autorzy przewidzieli dla tej małej dziewczynki bardzo dziwną rolę

SILENT HILL®

BLACK & WHITE

W POSZUKIWANIU NOWYCH WYZNAWCÓW

TĘ BOSKĄ STRATEGIĘ UWIELBIAJĄ MILIONY GRACZY NA CAŁYM ŚWIECIE. NIEBAWEM ICH SZEREGI ZASILĄ NOWI WYZNAWCY – POSIADACZE KONSOLI PLAYSTATION

Jak to możliwe, że gra Black & White wprawiająca w zadyszkę nowoczesnego peceta działa bez zarzutu na starożytnej PlayStation?! Zamiast się zastanawiać, ponownie dajemy się uwieść tej niesamowitej przygodzie.

Gra rozpoczyna się podobnym wprowadzeniem jak w wersji na peceta. Jako potężny bóg z pomocą naszych wiernych walczymy z konkurencją, czyli innymi bogami, o dominację nad światem. W trakcie pierwszych minut zabawy poznajemy historię i oswajamy się ze skomplikowanym sterowaniem. Jedną z analogowych gałek przesuwamy naszą boską rączkę, czyli kursor, a drugą zmieniamy położenie kamery. W czasie gry używamy wszystkich przycisków na padzie, więc opanowanie sterowania zajmuje sporo czasu. Niestety nie jest ono nawet w połowie tak wygodne jak posługiwanie się myszką.

Po wyborach większą wagę przykładamy do rolnictwa

Jeśli wcześniej graliśmy w pecetową wersję, odnosimy wrażenie, że wszystko jest podobne, ale jednak nie takie samo. Kraina Eden ciągle tętni życiem, wszędzie biegają nasi wyznawcy, załatwiając codzienne sprawy, na polach pasą się owieczki... Ale grafika nie jest najmocniejszą stroną gry. Niska rozdzielczość i brak nowoczesnych trójwymiarowych efektów sprawiają, że z dużej odległości mamy problemy z rozróżnieniem niektórych obiektów, a czary nie wyglądają tak pięknie jak na pececie. Brakuje też opcji swobodnego oddalania i zbliżania kamery, dzięki której patrzyliśmy na okolicę z wysoka. Jednak jak na wiekową konsolę efekt i tak jest imponujący.

Na wieść o wynalezieniu żarówki świątynia Słońca opustoszała

Rozszyfrowanie oślego genomu zaowocowało niebieskim salami

I znów czeka nas wysłuchiwanie szant

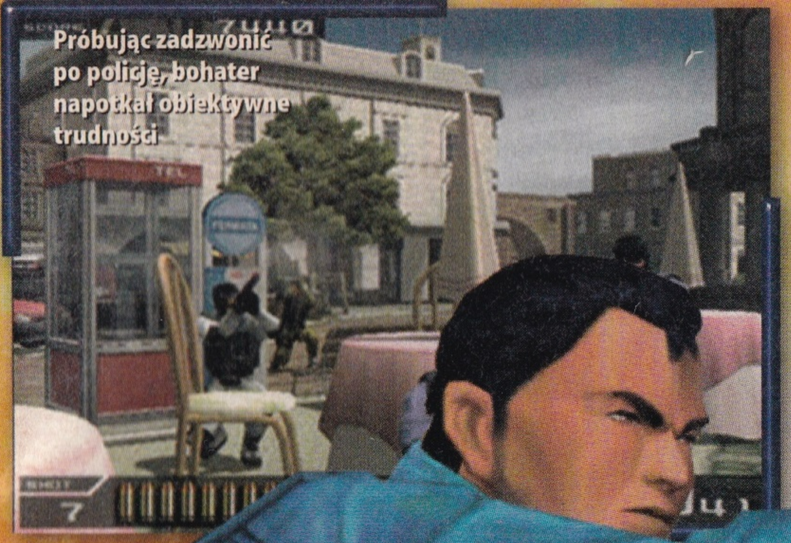
Dźwięk nie uległ zmianie i nadal doskonale buduje niepowtarzalną atmosferę gry. Inteligencja chowańców stoi na tak samo wysokim poziomie jak w wersji na peceta. Ceną, jaką za to płacimy, jest mniej płynna animacja, która czasem zwalnia, zwłaszcza kiedy na ekranie pojawia się wiele obiektów jednocześnie. Autorzy chcą zdążyć przed gwiazdką i w pośpiechu wprowadzają ostatnie kosmetyczne poprawki. Jeśli dotrzymają słowa, już w grudniu przekonamy się, jak wspaniale jest mieć absolutną, boską władzę.

Z PECETA NA PSX-A

Przenoszenie na inną platformę to żmudne zajęcie, które czasem nie wychodzi grze na dobre. Przed autorami stoi trudne zadanie przepisania całego programu gry z uwzględnieniem ograniczeń sprzętowych danego osprzętu. Mimo sceptycznych opinii, programistom z Midas Interactive udało się wycisnąć z PlayStation tyle mocy, że gra wygląda niemal jak oryginał uruchomiony ze zredukowaną liczbą szczegółów.

Black & White nie jest już tak bajecznie kolorowa i straciła nieco uroku, ale nadal dostarcza wiele radości. Pecetowi gracze cenią inne rodzaje rozrywki niż ich konsolowi koledzy i sukces na jednej platformie jeszcze o niczym nie świadczy. Jednak w wypadku Black & White jesteśmy pewni zwycięstwa. Ta gra jest na tyle oryginalna, że bez żalu wybaczamy jej skromną grafikę.

Pierwsza część Time Crisis to jeden z wielkich automatowych przebojów. Mimo upływu lat, grę tę znajdujemy niemal w każdym szanującym się salonie gier wideo


Próbując zadzwonić po policję, bohater napotkał obiektywne trudności

TIME CRISIS II

Nasz nowy przyjaciel GunCon II

W Time Crisisa II zagramy za pomocą dżojpada, ale nic nie daje takiej satysfakcji, jak pistolet wysyłający wiązkę świetlną w stronę telewizora. Firma Namco wyprodukowała taką zabawkę ponad trzy lata temu wraz z premierą pierwszej części Time Crisisa na PlayStation. Teraz pojawi się nowa, lepiej wyważona i dokładniejsza wersja pistoletu. Podłączymy go do portu USB w konsoli PlayStation 2. Ostatnie wieści mówią, że z Time Crisisem II będzie działał wysłużony GunCon – jeśli więc mamy stary pistolet, nie będziemy musieli kupować nowego! Ta informacja nie została jednak jeszcze oficjalnie potwierdzona.

Wsparcie ogniowe przybiera czasem niespotykaną postać

Przepiękny wybuch rozniósł na strzępy śmietnik z przyległościami

Ta fantastyczna strzelanina była – obok Tekkena i Ridge Racera – jednym z pierwszych przebojów, które zapoczątkowały triumfalny pochód produktów Namco przez salony gier. Gdy w 1998 roku zadebiutował Time Crisis II, wydawało się, że podobnie jak pierwsza część błyskawicznie ukaże się na PlayStation.

Jednak Time Crisis II jest zbyt skomplikowany, by wysłużona konsola Sony mogła odtworzyć jego wspaniałą grafikę. A ponieważ w salonach Time Crisis II występował jako automat dwuekranowy przeznaczony dla dwóch graczy, tym bardziej nie było mowy, aby PlayStation poradziło sobie z wyświetlaniem grafiki. Zamiast tego specjalnie na PlayStation powstał Time Crisis: Project Titan. Nie dorównuje on jednak ani pierwszej, ani drugiej części.

Na szczęście Time Crisis II nie pozostanie tylko w rękach bywalców salonów. Niedawno firma Namco ogłosiła, że gra zostanie wydana w wersji na PlayStation 2.

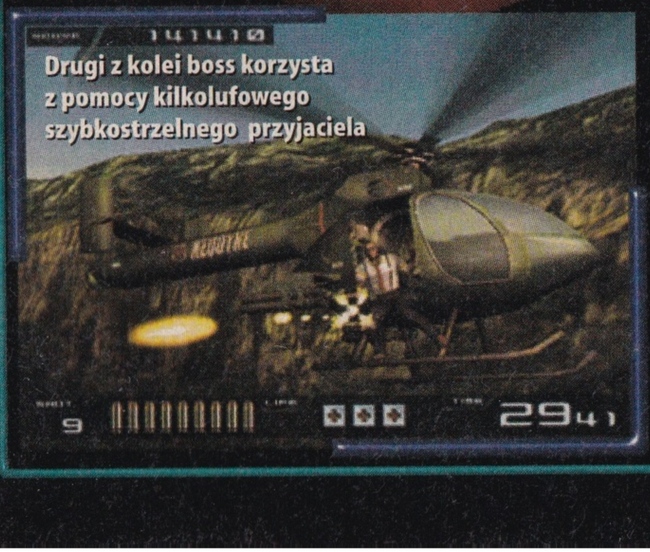
Chwycimy więc pistolet i po raz kolejny staniemy po właściwej stronie w wojnie z terrorystami. Będziemy walczyć jako agenci Keith Martin i Robert Baxter pracujący dla rządowej organizacji VSE. Agentka VSE wykryła spisek mający na celu przejęcie kontroli nad satelitami orbitującymi wokół Ziemi. Niestety sama też została wykryta. Nasze zadanie będzie polegać na odbiciu dziewczyny porwanej przez terrorystów.

Od samego początku będziemy uczestniczyć w efektownych strzelaninach i pojedynkach. Zwycięstwo zapewnią nam tylko zręczne palce i dobry refleks. Przeciwnicy będą kryć się wszędzie i atakować zza licznych przeszkód, wyskakując, oddając jeden lub dwa strzały i chowając się z powrotem. Na szczęście i my przycupniemy za naturalnymi przeszkodami, kryjąc się przed ogniem wrogów. Gdy wciśniemy specjalny przycisk na pistolecie, nasz agent schowa się w dogodnym miejscu. Gdy go puścimy – wyskoczy, czekając na okazję do strzału. W ukryciu nasz bohater automatycznie przeładuje broń, więc często będziemy chować się za różnymi przeszkodami. Czekają nas efektowne pościgi i mnóstwo terrorystów do pokonania!

Oryginał w salonach gier był przeznaczony dla dwóch osób. Autorzy postanowili przenieść ten tryb na domowe konsole. Nie tylko zagramy razem we dwoch (lub dwoje) na podzielonym ekranie, ale także połączymy dwie konsole kabelkiem! Wtedy każdy z graczy będzie miał do dyspozycji cały ekran i pełną moc obliczeniową PlayStation 2.

Do trybu fabularnego, w którym przechodzimy kolejne poziomy, pokonując zwykłych wrogów i potężnych bossów, dołączone zostaną też specjalne dodatki: strzelnica oraz kilka innych trybów treningowych, które przedłużą zabawę.

Twórcy obiecują, że grafika zostanie ulepszona w stosunku do oryginału, podobnie jak to się stało z wersją Soul Calibura na Dreamcasta. Nic dziwnego. Automat Time Crisis II z salonów gier wykorzystuje ten sam procesor, który ma konsola PlayStation, czyli sprzęt już sześcioletni! W wersji na PlayStation 2 spodziewamy się wspaniałych wybuchów, efektownych scenek między poziomami i nienagannie płynnych animacji. Gra zapowiada się wspaniale!



Tony Hawk szykuje się do kolejnego lotu! Trzecia część Pro Skatera ukaże się na konsole: PS2, PS one, PC, GameCube i GBA

Twórcy supersymulacji deski z firmy Neversoft po raz kolejny udowadniają, że są nie do pobicia. Wiadomo już, że w trzeciej części gry firmowanej nazwiskiem słynnego Tony'ego znajdziemy co najmniej sześć poziomów. Będziemy skejtować

Skok o desce nie na tym polega!

w ruchu ulicznym na głównym skwerze w Los Angeles, trafimy na oblodzoną granicę amerykańsko-kanadyjską, by poszaleć na parkingu i w lesie, wpadniemy także do Tokio, aby pokazać swój kunszt w blasku neonów wiecznie ruchliwego miasta.

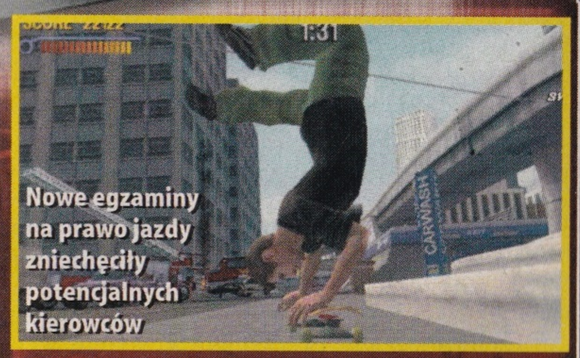
Inne miejsca, w których poszalejemy, to Rio de Janeiro, Paryż oraz Skater Island – największy skejtpark w USA. Staniemy także do zawodów, w któ-

Prawo powszechnego ciążenia chwilowo nie obowiązuje

rych zaprezentujemy kunszt nabyty podczas sesji treningowych.

Z ekipy skejterów znanej z poprzednich części odszedł Brazylijczyk Bob Burnquist, który podpisał umowę na inną grę z konkurencyjną firmą. Nie wiadomo także, czy powróci ciemnoskóry Kareem Campbell. Na pewno będzie za to Bam Magera, gwiazda serialu Jackass emitowanego przez amerykańską MTV. Do końca nie wiadomo, co stanie się z zapowiedzianą opcją gry przez kabelek lub też modem i sieć. Niedawno Sony ogłosiło, że opóźnia wdrażanie swojej strategii sieciowej na początek 2002 roku, a Tony Hawk's Pro Skater 3 ukaże się przed końcem roku. Granie w Tony'ego przez internet na PS2 odkładamy więc na razie na przyszłość.

THPS3 wygląda najlepiej ze wszystkich gier skejtowych


Nowe egzaminy na prawo jazdy zniechęciły potencjalnych kierowców

W porównaniu z drugą częścią gry w najnowszej odsłonie wykonamy dużo więcej trików. Autorzy zapowiadają, że w Tony Hawk's Pro Skaterze 3 umieszczą ich aż dwa razy więcej niż w poprzedniej części! Wiadomo jednak, że część trików będzie wyssana z palca. Stanie na rękach czy kładzenie się na desce podczas ślizgu na rurce to nie są sztuczki, które wykona nawet najbardziej profesjonalny skejter. Spodziewamy się jednak, że będą na tyle wyważone, aby nie zepsuć zabawy.

Kapitalnym dodatkiem ma być nowy trik wykonywany przy lądowaniu po wybiciu się na rampie. Dzięki niemu będziemy kontynuować serię trików i łączyć je w komba. Wyobraźmy sobie efektowny ślizg na poręczy, skok do basenu, lądowanie z manualem, wybicie się w górę na rampie, wykonanie obrotu o 900 stopni, lądowanie z trikiem i kolejny manual. I tak w nieskończoność! Już widzimy te kosmiczne wyniki punktowe...

Grafika na pierwszych obrazkach wygląda wybornie – postacie zawodników mają dziesięć razy więcej szczegółów niż w poprzednich częściach. Animacje będą poprawione i unowocześnione, a część ruchów i trików skejterów zostanie zupełnie od nowa nagrana w profesjonalnym studiu z udziałem samego Tony'ego Hawka. Zobaczymy bardzo duże i rozbudowane poziomy, które żyją własnym życiem – jeżdżą po nich samochody, przechadzają się ludzie, a gdzieniegdzie szaleją inni skejterzy...

Co więcej powiedzieć? Wypatrujemy tej gry jak marynarze suchego lądu!

PS one wiecznie żywa!

Tony 3 na PS one to przyjemne zaskoczenie

Trzecia część Tony Hawk's Pro Skatera ukaże się także na PlayStation! To doskonała wiadomość dla wszystkich posiadaczy wysłużonej szarej maszynki i jej nowej wersji PS one. Jednak nad konwersją nie pracuje ekipa Neversoftu – autorzy pierwowzoru. Została ona zlecona zespołowi Shaba Games znanemu na przykład z innej skejtowej gry na PS one – Grind Session. Jesteśmy jednak dobrej myśli. Widzieliśmy grę w akcji i prezentuje się ona znakomicie. Oczywiście porównując z pierwowzorem na PlayStation 2 dostrzegamy sporo gorszą grafikę i mniejsze bogactwo szczegółów, ale autorzy zapewniają, że system trików będzie odpowiadał oryginałowi. PLAY trzyma kciuki i niecierpliwie czeka na premierę!

Tony do trzeciej potęgi

Posiadacze nowej konsoli Nintendo też dostaną swojego Hawka

Zapowiedź wersji Tony Hawk's Pro Skatera 3 na konsolę GameCube to kolejny dowód na to, że Nintendo nie zamierza bez walki oddać pola innym producentom konsol. Firma mnoży wysiłki, aby zapewnić sobie jak największą bazę użytkowników: zagarnęła licencję na serię Resident Evil tylko dla siebie, zapewniła sobie Soul Calibura 2, a teraz udało jej się skłonić Neversoft do zrobienia na nią Tony Hawk's Pro Skatera 3. Wersja na GameCube'a ukaże się prawdopodobnie jeszcze w roku 2001.

MYTH III
THE WOLF AGE

ERA WILKA TO OKRUTNE CZASY. WOJNA WRE JUŻ OD WIELU LAT. STAJEMY WIĘC NA CZELE ARMII ŚWIATŁA I WYDAJEMY BEZLITOSNĄ WALKĘ PRZERAŻAJĄCYM STWOROM MROKU!

Zdawało nam się, że po pokonaniu wszystkich wrogów w grze Myth II: Soulblighter zło zostało wykorzenione raz na zawsze. Jednak najnowsza część serii przeniesie nas w czasy legendarnego bohatera Connachta, który walczył z istotami mroku!

Pierwsze informacje o trzeciej części Mytha pojawiły się kilka lat temu. Jego akcja będzie rozgrywać się 1000 lat przed wydarzeniami przedstawionymi w poprzednich dwóch częściach.

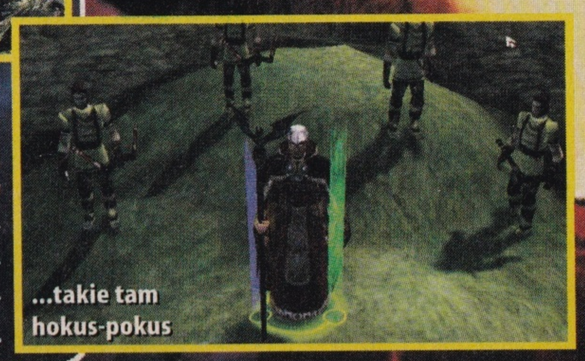
Te ludzie to takie wredne. Nic tylko kolcami nas dźgają

Zmieni się więc scenariusz i wprowadzeni zostaną nowi bohaterowie. Autorzy nie zapomnieli jednak o fabule przedstawionej w poprzednich częściach. W trzeciej odsłonie natrafimy na przykład na wydarzenia zawiązujące wątki znane z wcześniejszych gier. Znowu zobaczymy świat nękany przez chaos. Ludzie walczą z potworami i czekają na bohatera, który poprowadzi ich do zwycięstwa. Staje się nim Connacht Wilk wspierany przez znanych z wcześniejszych gier Upadłych Lordów. Przebieg gry nie będzie się więc bardzo różnił od tego, który znamy z dwóch pierwszych części. Rozegramy szereg misji, podziwiając jeszcze wspanialszą trójwymiarową grafikę. PLAY ma nadzieję, że Myth III nie okaże się tylko kopią poprzednich części...

Amatorzy zabawy wieloosobowej przygotowują się na prawdziwą ucztę. W grze wykorzystane zostaną wszystkie tryby znane z poprzedniczek. Jednak producent nie zapowiada żadnych nowych trybów. Czyżby brak pomysłów?

A najgorzej, że znają jakoweś czary...

Na szczęście producent – firma Bungie – nie spoczywa na laurach. W czasie, jaki minął od premiery Mytha II: Soulblighter, skoncentrował się na jednym z czynników o kluczowym dla strategii czasu rzeczywistego znaczeniu – na grafice. W poprzednich częściach serii oglądaliśmy trójwymiarowy świat, ale postacie były płaskie.


...takie tam hokus-pokus

Teraz wszystkie obiekty przedstawione w grze zyskają trzeci wymiar. Twórcy gry obiecują, że dopracują animację postaci. Bohaterowie będą odwracać głowy, słysząc nadlatujące pociski, a wspinając się na wzgórze, pochylą się do przodu. Nie zabraknie również efektów specjalnych – po wybuchach dym ma rozwiewać się na wietrze, półprzezroczysta woda w rzece rozjaśni scenerię bitwy pięknymi świetlnymi refleksami, zaś drzewa pochylą się, gdy w pobliżu użyjemy potężnego czaru.

Poza tymi zmianami twórcy z Bungie zdecydowali się na upiększenie samego terenu. Teraz nawet przy maksymalnym zbliżeniu kamery nie zobaczymy dużych, brzydkich pikseli. Autorzy obiecują, że grafika będzie olśniewająca i pełna szczegółów. W czasie zabawy ujrzymy na przykład źdźbła trawy uginające się pod stopami przechodzących żołnierzy. Starcia zbrojne będą więc malownicze. Z zapartym tchem będziemy podziwiać walczące potwory i ludzi, bohaterów wywijających zaostrzonymi kawałkami żelaza i ciekawe efekty czarów bojowych.

Myth III ukaże się na peceta i Xboxa. Gra zapowiada się bardzo ciekawie. PLAY ma tylko nadzieję, że twórcy poza ładniejszą grafiką uraczą nas także wciągającą fabułą oraz interesującymi scenariuszami.

Kamera! Akcja! Kręcimy!

MYTH: THE FALLEN LORDS

Gra Myth: The Fallen Lords szokowała nas okrucieństwem. Gigantyczna plama krwi to było właściwie wszystko, co pozostawało po naszych żołnierzach, a śmierć niedobitków była jedynie kwestią czasu.

Na najsilniejszych wrogów skutkowała tylko jedna taktyka – atak frontalny. Dobrze było jednak wcześniej osłabić ich salwą z łuków. Czasem zaś wystarczał tylko celny rzut butelką z wybuchową substancją i odnosiliśmy zwycięstwo! Bitwy przedstawione w pierwszej części Mytha rozgrywały się w najrozmaitszych sceneriach, w tym w pięknej, ale mroźnej krainie.

MYTH II: SOULBLIGHTER

Druga część Mytha pod względem graficznym niewiele różniła się od The Fallen Lords. Jedyną nowością było to, że oglądaliśmy w niej większe i bardziej rozbudowane konstrukcje. Ciekawostka taktyczna: w drugiej części wykorzystywaliśmy most zwodzony, który podnosiliśmy, odcinając tym samym część oddziałów wroga. Wiadomo już, że pojawi się on również w trzeciej części.

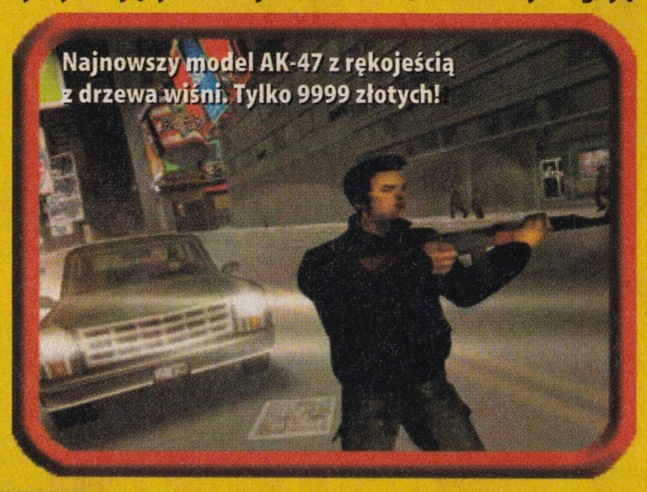
Animacje postaci i tła nie różniły się właściwie niczym od tych z pierwszej części. Brakowało dokładnych cieni i ładniejszych efektów czarów. To wszystko zostanie usprawnione w trzeciej odsłonie gry – czekamy na realistyczne płomienie i jeszcze więcej krwi!

grand theft auto III
Na usługach mafii

Uwaga! Uwaga! Niezależna korporacja taksówkowa Ma-Fia szuka kierowcy. Wymagane umiejętności: szybka jazda, taranowanie samochodów, uciekanie przed policją, wyciąganie japiszonów z bryczek, używanie spluw i noży

Dwie poprzednie części tej serii miały mocno uproszczoną grafikę – wszystko oglądaliśmy z góry. Natomiast w Grand Theft Auto III ujrzymy trójwymiarowe widoki zza pleców bohatera i usłyszymy głosy najprawdziwszych aktorów, lepsze niż te w filmie Ojciec chrzestny.

Grę zaczniemy jako drobny cwaniaczek. By awansować w strukturach przestępczych, mamy kraść i przemycać, ale przede wszystkim porywać auta i rozwalać wszystko, co stanie nam na drodze. Zlecenia załatwią nam szefowie lokalnych gangów. Na początku zadania będą proste – doprowadzimy skradziony pojazd w określone miejsce, dostarczymy przesyłki. Kiedy jednak wnikniemy głębiej w struktury mafijne, zajmiemy się naprawdę ekscytującymi misjami. Takimi, które wymagają pracy w tandemie – na przykład ze specem od materiałów wybuchowych albo właścicielem serwisu samochodowego.


Najnowszy model AK-47 z rękojeścią z drzewa wiśni. Tylko 9999 złotych!

Samochód będzie ważnym elementem naszego życia. Najpierw zdobędziemy cokolwiek, co jeździ. Nie udamy się jednak do komisu samochodowego, ale wysadzimy z autka jego dotychczasowego właściciela.

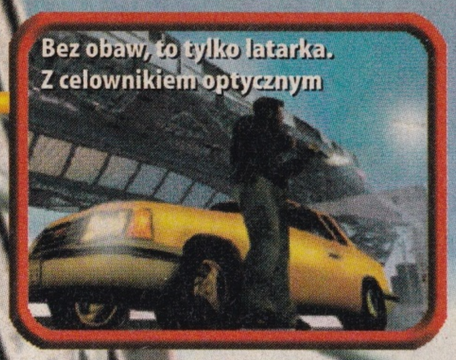
Jeśli samochód nam się znudzi albo – co gorsza – zbyt dobrze zaznajomią się z nim panowie w niebieskich mundurach, zmienimy maszynę na inną. Niezależnie od gustu, zawsze znajdujemy coś dla siebie – po ulicach Liberty City będzie jeździć ponad 50 rodzajów pojazdów. Każdy ma się zachowywać inaczej.

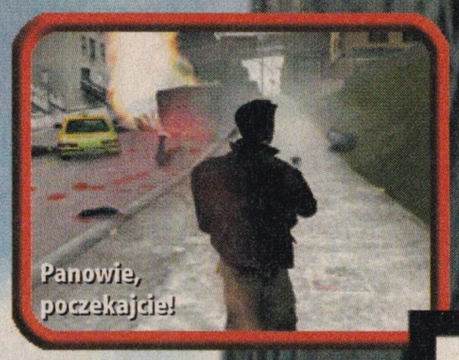
Nie spodziewajmy się sukcesu, uciekając przed obławą furgonetką z lodami.

Życie na ulicy nie jest łatwe. Czasami użyjemy więc mocnych argumentów. Poza ciosem w szczękę, kopnięciem w kolano i klasycznym strzałem z dyńki do naszej dyspozycji będziemy mieli cały arsenał: kije baseballowe, pistolety, uzi, granaty, wyrzutnie rakiet, koktajle Mołotowa i efektowny miotacz płomieni. Przyda się też karabin snajperski z dobrym celownikiem – za jego pomocą pozbędziemy się wrogów w helikopterach.

Premiera już niedługo – zarówno wersji na peceta, jak i na PlayStation 2. W tej pierwszej gra ukaże się po polsku, a w drugiej – po angielsku. Usłyszymy w niej głosy Joego Pantoliany, Michaela Madsena, Kyle'a MacLachlana i wielu innych znanych aktorów.

Ej, chłopaki, fajny samochód. Pożyczycie mi?


Bez obaw, to tylko latarka. Z celownikiem optycznym


Panowie, poczekajcie!

Kumple i wrogowie

W mieście spotykamy przedstawicieli różnych organizacji przestępczych

Rodzina Leone
Teren: okolice St. Mark's
Wygląd: klasyczne ciemne garnitury w prążki, nienaganna elegancja
Styl: lojalni wobec rodziny i bardzo tradycyjni

Triads
Teren: chińska dzielnica
Wygląd: wytatuowani
Styl: honorowi, mają świra na punkcie obrony swojego terytorium. To po prostu maniacy

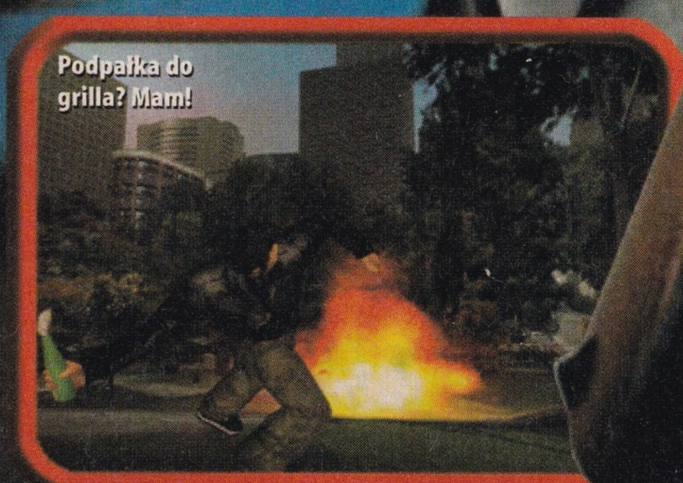
Yakuza
Teren: dzielnica Central Business
Wygląd: nienagannie ubrani Japończycy
Styl: chłodni i okrutnie bezwzględni

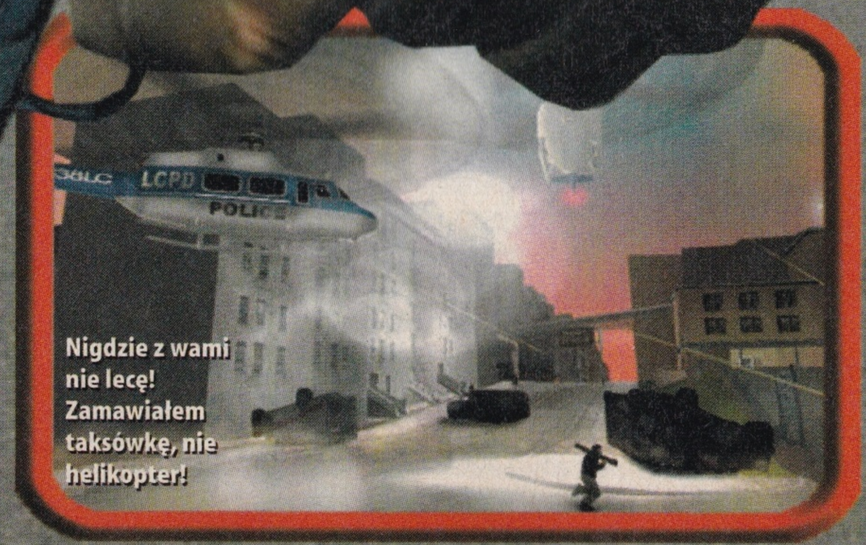
Diablos
Teren: Hepburn Heights
Wygląd: dżinsy, trampki, czerwone bandany i włosy na żel
Styl: macho – uliczny gang latynoskich twardzieli

South Side Hoods
Teren: The Projects
Wygląd: złote łańcuchy, sygnety i zęby, firmowe ciuchy, bluzy z kapturami
Styl: rozrywkowy. Weseli czarnoskórzy chłopcy

Colombian Cartel
Teren: całe miasto, tu i tam
Wygląd: buty kowbojskie, dżinsy, luźne koszule i kapelusze ozdobione zębami krokodyli
Styl: bezlitośni i nielojalni

Yardies
Teren: Uptown
Wygląd: czarne garnitury i dredy
Styl: rozmiłowani w luksusie, czasem używają czarów voodoo


Podpałka do grilla? Mam!


Nigdzie z wami nie lecę! Zamawiałem taksówkę, nie helikopter!

www.nintendo.com

Dystrybutor:
Lukas Toys Sp. z o.o.
Ul. Partynicka 29
53-031 Wrocław

Mario Kart TM: Super Circuit TM © 1992, 2001 Nintendo. Game developed by INTELLIGENT SYSTEMS. TM and ® Trademarks of Nintendo.

MARIO KART SUPER CIRCUIT

Super wyścig - wszystkie chwyty dozwolone.

Racing without rules.

Nintendo®
GAMING 24:7™

NASZ JEDYNIE SŁUSZNY I OBIEKTYWNY SYSTEM OCEN

1 Nazwa gry
Tu podajemy nazwę gry. Wbrew pozorom jest to całkiem istotna informacja. Ukazało się wiele gier, które poza podobną nazwą nie mają ze sobą nic wspólnego

2 Ocena
To najważniejsza część tabelki. W czerwonym kółku umieszczony jest rezultat dziesiątków godzin wnikliwych testów. Nasza skala ocen jest prosta i konkretna:

0,0 – 2,9	Niedostateczna
3,0 – 4,9	Mierna
5,0 – 5,9	Dostateczna
6,0 – 6,9	Dobra/Dobra plus
7,0 – 7,9	Bardzo dobra
8,0 – 8,9	Celująca
9,0 – 9,9	Genialna

3 Platformy sprzętowe
Testujemy wyłącznie gry, które ukazały się na konsole i komputery dostępne w Polsce: PlayStation (PSX), peceta (PC), GameBoya Color (GBC), GameBoya Advance (GBA), Dreamcasta (DC) i PlayStation 2 (PS2)
Zakładka z czerwoną kropką oznacza wersję gry, której dotyczy tabelka
Zakładka z niebieską kropką oznacza, że istnieje wersja na ten sprzęt

4 Informacje o grze
Podstawowe wiadomości o grze: producent, wersja językowa, cena, typ gry, o co w niej chodzi, na czym polega – wszystko w skondensowanej pigułce

5 Dane techniczne
Liczby, fakty, liczby, fakty. Liczba graczy, etapów, typów broni, zagęszczenie przemocy i tak dalej – zależnie od konkretnej gry

6 Sprzęt
W wypadku gier na peceta podajemy tu konfigurację, przy której granie przestaje być orką na ugorze i staje się przyjemne. Pisząc o grze konsolowej, wymieniamy wykorzystywane przez nią akcesoria

7 Za i przeciw
Zalety (zielona strzałka) i wady (czerwona) przedstawione w zwięzłych słowach

8 Oceny szczegółowe
Słupki w kolorze starego złota pokazują, jak nasi eksperci oceniają po kolei: stopień trudności, jakość dźwięku, grafikę oraz grywalność, czyli przyjemność z gry

Test

X-MEN 2 MUTANT ACADEMY

Wolverine otarł pot z czoła. Czuł się zmęczony po ciężkiej walce z Cyclopsem – wprawdzie był to tylko trening, ale chłopcy dali z siebie wszystko...

Proszę o uwagę! Mówi profesor Xavier. Witajcie w Akademii! Od naszego pierwszego spotkania minął już rok. Przez ten czas wiele się nauczyliście, a teraz sprawdzimy wasze zdolności w praktyce. Witamy sześciu nowych studentów. Odpocznijcie sobie dobrze – do zobaczenia jutro na zajęciach...

X-Men Mutant Academy 2 to kontynuacja hitu na PlayStation, który ukazał się przeszło rok temu. Dobrze, że niektóre firmy nie zapominają o wysłużonej konsoli. W grze jest wystarczająco dużo nowości, aby nazwać ją pełnokrwistą kontynuacją, a nie odgrzanym kotletem.

Do wyboru mamy 16 postaci – dziesięć znanych z pierwszej części i sześć nowych. Na początku dostępnych jest 14 wojowników. Są to: Wolverine, Cyclops, Gambit, Storm, Beast, Phoenix, Mystique, Toad, Sabretooth, Magneto, Rogue, Forge, Nightcrawler i Havok. Czterej ostatni to nowi bohaterowie. Do nich dochodzą jeszcze dwaj, których odblokowujemy, jeśli wygrywamy kolejne pojedynki. Na gościnnych występach oglądamy też inne postacie z ekipy Marvela, w tym naszego ulubionego Spider-Mana.

Pojedynki są efektowne i szybkie – każdy z bohaterów zna wiele ciosów i rzutów. Walki przebiegają dynamicznie. Wolverine tnie pazurami, Cyclops strzela laserem z oczu, zaś Storm przyzywa burzową wichurę. Podczas walki ładujemy paski energii, którą potem uwalniamy, odpalając atak specjalny. Wykorzystujemy trzy rodzaje tych ataków. Tempo ładowania pasków energii zależy od rodzaju zadawanych przez nas ciosów. Nowością jest to, że wymieniamy z wrogiem uderzenia w powietrzu.

Wolverine był dawno temu stażystą na urologii

Oprócz głównego trybu kontynuacja X-Men Academy ma też rozbudowany tryb treningowy podzielony na dwie części. W pierwszej dowiadujemy się wiele o naszej ulubionej postaci, jej stylu walki i umiejętnościach. W drugiej zaś wykorzystujemy nasze wiadomości w praktyce. Naturalnie jeśli chcemy, gramy z kolegą – w końcu o wiele przyjemniej jest pokonać żywego przeciwnika niż konsolę. Nawet przemądrzałą.

Grafika to mocny punkt tej gry. Jak na możliwości PlayStation, X-Men Mutant Academy 2 prezentuje się solidnie. Postacie są dokładne i dopieszczone, a szczegółowe tła nie przeszkadzają w zabawie. Animacja jest płynna, a bohaterowie poruszają się realistycznie. Nie brakuje też efektów specjalnych, a ekran raz po raz rozświetlają błyski. Bardzo fajnie prezentują się też rzuty – podskakujemy z emocji, obserwując efekty rodem z Matriksa!

Dźwięk trzyma wysoki poziom. Wszystkie postacie wykrzykują komentarze, niektóre nawet zabawne. Nie brakuje też bonusów, które pojawiają się po ukończeniu kolejnych trybów zabawy. Oglądamy mnóstwo obrazków, okładki komiksów i masę innych rzeczy, obok których każdy fan serii X-Men nie przechodzi obojętnie.

X-Men Mutant Academy 2 to, jak na warunki techniczne PlayStation, znakomita gra! Podoba się fanom bijatyk, a dzięki treningowi przypada do gustu także nowicjuszom.

W XXI wieku Tarzan odpuścił sobie staroświeckie liany

Nie wszystkie postacie mają równe szanse

Havok niemal do perfekcji opanował trudną sztukę kamuflażu

Forge nie wierzył, że groźne ostrza Wolverine'a stanowią po prostu przedłużenie jego szkieletu

Prawnicy Michelina szykują się do zadania ostatecznego ciosu bezradnym twórcom gry

Spider-Man dał się nabrać na tekst z roz-pajęczynowanymi butami

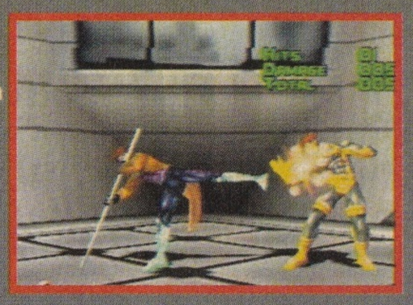
Academy Mode i Cerebro Mode

W Academy Mode dokładnie poznajemy wybraną postać i ćwiczymy do perfekcji jej techniki ataku i obrony. Do wyboru mamy dwa rodzaje treningu. Natomiast Cerebro Mode to przegląd atrakcji.

Academy Training to nauka różnych ataków z ziemi i powietrza. Gra pokazuje, na czym polegają superkomba, i pozwala je przećwiczyć.

Free Study Mode – ćwiczymy to wszystko, czego nauczyliśmy się w poprzednim trybie. Konsola prezentuje także liczniki ciosów oraz obrażeń.

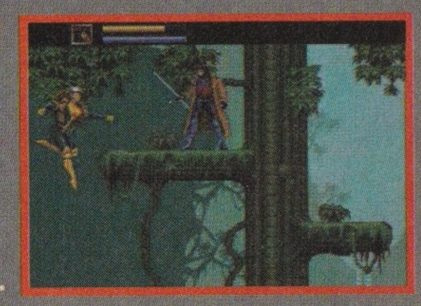
Cerebro Mode daje nam dostęp do wywalczonych bonusów – wybieramy tu stroje postaci, oglądamy też piękne rysunki z filmu.



X-gry atakują konsole

Komiksy Marvela to wdzięczny temat na gry wideo. Oto cztery znane przeboje, których akcja opowiada o przygodach paczki mutantów.

X-Men (Megadrive) Ta platformówka zdobyła uznanie graczy i fanów komiksu. Jako jeden z czterech mutantów przebijamy się cały czas w prawo.



X-Men Mutant Academy (PSX) Pierwsza część recenzowanej obok bijatyki i udany debiut mutantów na konsoli PlayStation.

X-Men Children of the Atom (PSX, Saturn) To najbardziej znana gra o mutantach. Ta bijatyka firmy Capcom została dobrze przyjęta.

X-Men Reign of Apocalypse GBA Ta gra ukaże się wkrótce na GBA. Walczymy z siłami ciemności w bijatyce z Wolverine'em w roli głównej.

X-Men Mutant Academy 2

OCENA **8,0** Celująca

PSX | PC | GBA | GBC | DC | PS2

Producent: Activision
Polska wersja: BRAK
Cena: 199 zł
Typ gry: bijatyka

O co tu chodzi: pokonać wszystkich przeciwników, wygrywając wielki sprawdzian w Akademii Mutantów
Przebieg gry: ładujemy się, odpalamy superkombo i dajemy przeciwnikowi maXymalny wycisk!

Liczba graczy:	1-2
Liczba postaci:	16
Ukryte postacie:	4
Mutacje:	mnóstwo
Przemoc:	ile wlezie

Wykorzystuje
Dual Shock, kartę pamięci

Niezły system walki, ciekawa grafika
Niektóre postacie są cienkie

TRUD DŹWIĘK GRAFIKA GRYW

COMMANDOS 2

Wjeżdżamy czołgami do bazy wroga, rozbijamy bunkry, ogniem dział równamy z ziemią okolicę i... budzimy się. Komandos tak nie robi!

Komandosi w akcji

Jack „Rzeźnik" O'Hara
To doświadczony zielony beret, który rzadko używa noża do krojenia chleba. Gdy spotyka Niemców, robi się nieprzyjemny

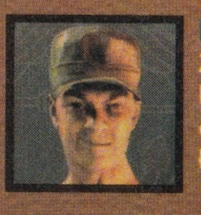
James „Pietniarz" Blackwood
Nurek, który wszędzie ciągnie za sobą pokaźnych rozmiarów butlę. Najchętniej korzysta z niej pod osłoną wody

Thomas „Strażak" Hancock
Saper. Lubi naprawdę efektowne fajerwerki, dlatego niezbyt często czuje się usatysfakcjonowany

Sir Francis T. Woolridge „Książę"
Snajper. Nic nie ukryje się przed jego lunetą. Ma oko na wszystkich wysoko postawionych Niemców

René „Francuzik" Duschamp
Szpieg, który po angielsku mówi z francuskim akcentem. Na szczęście akcent zanika, gdy René przechodzi na niemiecki

Samuel Brooklyn
Kierowca. Tak bardzo lubi jeździć, że wsiada do niemieckich czołgów. A nawet dział samobieżnych



Paul „Lupin" Toledo
Złodziej, który jednak nie kradnie więcej niż pozostali członkowie oddziału. Ma za to ładny zestaw wytrychów

Natasha Nikochevski
Kusicielka, której pełne... hmm... usta odwracają niepożądaną uwagę od pozostałych członków grupy

Whiskey
Ten niezwykły pies biega pomiędzy komandosami, przenosząc meldunki i dokumenty

Tak, to z pewnością nie jest scenariusz z drugiej części Commandos, ponieważ w tej grze obowiązuje żelazna zasada: działamy cicho i niepostrzeżenie.

Pierwsza część Commandos została uznana za jedną z najciekawszych strategii czasu rzeczywistego. Jednak w czasie rozgrywki nie budowaliśmy bazy i nie wysyłaliśmy w bój wielkich armii. Dowodziliśmy grupą komandosów z okresu drugiej wojny światowej walczących z hitlerowcami. Każdy z naszych ludzi znał inne sztuczki, a kluczem do sukcesu była ich ścisła współpraca. Gra podzielona była na misje, w czasie których odtwarzaliśmy akcje rodem z filmów takich, jak Parszywa dwunastka czy też Działa Nawarony. Szczegółowa grafika, ładnie animowane modele postaci i ciekawi bohaterowie to zalety, którym pierwsza część Commandos zawdzięcza powodzenie.

Przebieg rozgrywki w drugiej części gry wygląda podobnie. Zrobiło się jednak tłoczno, bowiem teraz grupa komandosów liczy aż osiem osób oraz jednego psa. Bierzemy udział nie tylko w akcjach przeciwko nazistom. Nasz zespół jest wysyłany w miejsca, gdzie z pewnością nie chcielibyśmy spędzić wakacji – zwłaszcza w sezonie 1941-1945. Zwiedzamy między innymi okolice koła polarnego zimą, obóz pracy przy moście na rzece Kwai oraz zamieniony na silnie strzeżone więzienie zamek Colditz. Jeśli nasi komandosi nie zamarzną, nie wystąpią w roli dania głównego dla krokodyli, nie pozwolą zadeptać się słoniom ani rozjechać czołgom przeciwnika – kończą swą działalność na ulicach Paryża, broniąc miasta przed zburzeniem przez wycofujących się Niemców.

W trakcie misji w Europie i Azji oglądamy wspaniałe krajobrazy.Na pierwszy rzut oka widać, że budynki, roślinność, pojazdy i mundury zostały dopracowane. Jeśli chcemy, obracamy kamerę o 90 stopni w prawo lub lewo albo przybliżamy ją do bohaterów. Niestety widzimy wówczas duże piksele – grafika w zbliżeniu jest niewyraźna! Skutki szoku leczymy, oglądając doskonałe filmy – nagrodę za pomyślnie wykonane akcje.

Nasi podopieczni wykazują wielką wolę życia, toteż wrogowi trudno ich zabić. Przyjmują kilka kul na klatę i nadal chodzą o własnych siłach. Z natury są jednak skryci. Starają się nie rzucać w oczy, ale raczej na plecy wroga.

Komandosi doskonale władają bronią i walczą wręcz. Znają mnóstwo umiejętności począwszy od chodzenia po gzymsie i przywierania do ściany, poprzez pływanie, aż do chodzenia po przewodach elektrycznych oraz wyskakiwania z okna. Miarą ich profesjonalizmu jest fakt, że odmawiają sobie przyjemności. Zamiast wypić zawartość znalezionej butelki wina, używają jej jako wabika na żołnierzy przeciwnika. Najważniejsze jest jednak to, że każda postać ma inny ekwipunek.

W czasie zabawy często znajdujemy różne przedmioty. Widać, ze wojska alianckie miały podczas wojny kłopot z dopięciem budżetu. Nasi komandosi pojawiają się bowiem na polu walki tylko z częścią potrzebnego wyposażenia. Resztę zdobywają na wrogu, przetrząsając

Kto tutaj tak naśmiecił? Z pewnością szpiedzy aliantów!

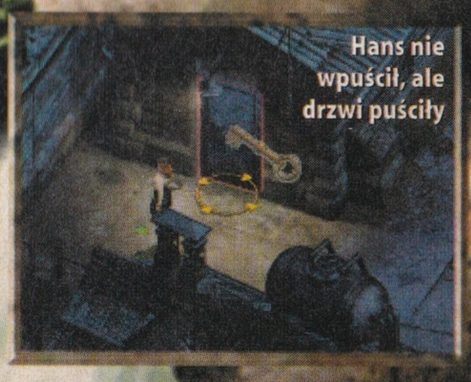
szafy, biurka, skrzynki i kieszenie obezwładnionych przeciwników.

Komandosi świetnie wykorzystują swój ekwipunek. Gdy patrzą przez lornetkę, widzą nie tylko uzbrojenie przeciwnika, ale także domyślają się, czy chce on zejść z pozycji. Gwizdek służący do przywoływania psa nasz wierny zwierzak słyszy w dowolnym punkcie na mapie. Natomiast nie słyszą go przeciwnicy...

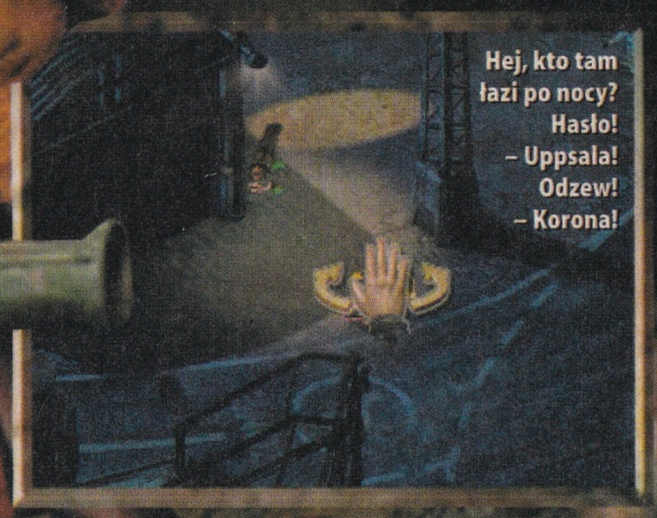
Commandos 2 to doskonała gra, którą od realizmu dzieli kilka szczegółów: pingwiny w Arktyce, zużywające się po 15 minutach mundury czy lornetka pokazująca myśli wroga. Zdarza się też, że przeciwnicy dostrzegają leżącą na ziemi paczkę papierosów, a nie zauważają czołgającego się obok komandosa...

Jednak o wartości tej gry decyduje przede wszystkim przyjemność płynąca z rozgrywki. PLAY gwarantuje, że będą to długie dni doskonałej zabawy.

Niemiecka stacja polarna służyła nie tylko do badania zorzy

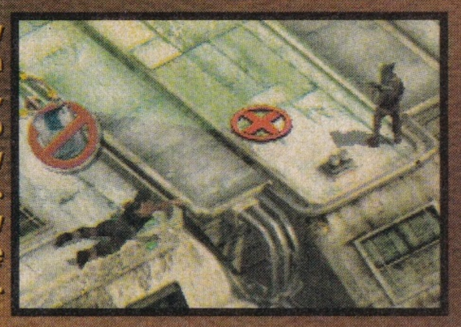


Hans nie wpuścił, ale drzwi puściły

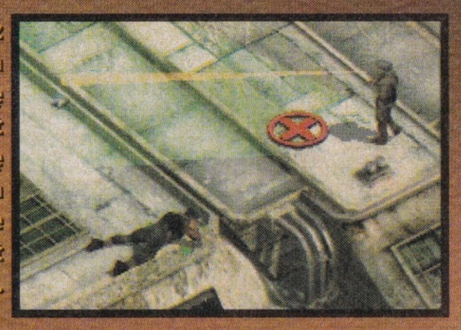


Zgubne skutki nałogu

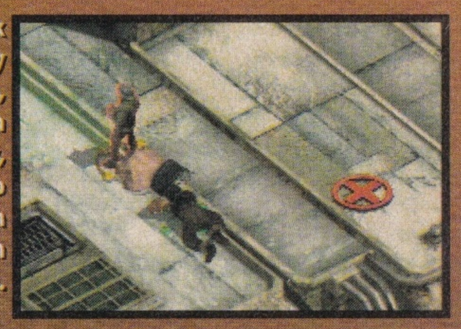
By odwrócić uwagę hitlerowców i wywabić ich z zajmowanych pozycji, komandos używa przynęty. Szeregowi żołnierze ślinią się na widok paczki papierosów, ale oficer idzie dopiero po butelkę wina.



Sprawdzamy pole widzenia żołnierza, którego chcemy wywabić. Rzucamy paczkę papierosów.



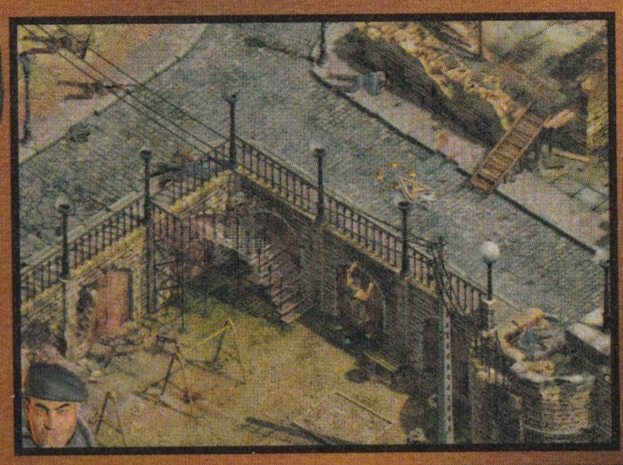
Żołnierz dostrzega paczkę i natychmiast przestaje się rozglądać na boki. Palenie nie jest zabronione.



Wartownik podchodzi, by wziąć zdobycz, a my tymczsem podpełzamy, aby uśpić go przyjacielskim klepnięciem w głowę.

Po chwili wróg leży związany razem z innymi. Paczkę papierosów zabieramy do ponownego wykorzystania.

Komandosi na PS2



Konsolowa wersja gry powinna zadowolić wszystkich fanów rozgrywki wymagającej wysiłku umysłowego i cierpliwego kombinowania. Graficznie ma nie różnić się od tej na peceta, ale na razie nie rozwiązano jeszcze problemów ze sterowaniem. Dżojpad do PlayStation 2 nie najlepiej zastępuje myszkę... Poza tym felerem posiadacze PS2 powinni spodziewać się doskonałej rozgrywki. Wedle zapowiedzi autorów gra ukaże się przed gwiazdką.

OCENA

Commandos 2

9,0
Genialna

PSX
PC
GBA
GBC
DC
PS2

Producent: Pyro Studios
Polska wersja: BRAK
Cena: 129 zł
Typ gry: strategiczna

O co tu chodzi: dowodzimy grupą ośmiu komandosów w akcjach specjalnych podczas drugiej wojny światowej
Przebieg gry: podkradamy się, odciągamy uwagę strażnika, odciągamy jego ciało, wysadzamy, niekiedy strzelamy

Liczba graczy: 1
Liczba misji: 10
Bronie: od noża do czołgu
Ważne cechy: niewidzialność
Przemoc: nawet na odprawie

Wymagania
Pentium II 266, 64 MB RAM, akcelerator 3D nie wymagany

Doskonałe łamigłówki i nieliniowe rozwiązania
Mylące wskazówki

TRUD DŹWIĘK GRAFIKA GRYW

Żołnierze! Stajecie do wyjątkowej walki. Wróg nie ma nic do stracenia. Wolny świat liczy na was. Powodzenia!

Jest rok 1985. Na drugim końcu świata mały archipelag kilku wysepek tonie w cieple dnia. Pod częściową kontrolą sił NATO życie toczy się tu spokojnie i powoli. Żołnierze trenują, chodzą na patrole i z nudów obserwują przyrodę.

Wszystko się zmienia, gdy nieznane siły atakują posterunki sojuszu. Akcje wroga są szybkie i doskonale przygotowane. Agresorzy używają radzieckiego sprzętu i stosują taktykę Armii Czerwonej. Zdezorientowane dowództwo nie wie, co robić. Trzecia wojna światowa wisi w powietrzu. Wszystko staje się jasne dopiero po kilku dniach. Okazuje się, że siły rzeczywiście są radzieckie, ale kieruje nimi zbuntowany generał, który za cel życia postawił sobie zniszczenie radzieckiego reformatora Michaiła Gorbaczowa. Czy mu się uda? To zależy od nas.

Operation Flashpoint to niezwykła gra. Na pudełku czytamy, że jest to symulator.

Garbus po tuningu w niewielkim stopniu przypominał fabryczny model

I rzeczywiście, to rozbudowany symulator... żołnierza! W tej grze wcielamy się w żołnierza biorącego udział w krwawym starciu zbrojnym. Ale to nie wszystko. Jeśli znajdujemy jakiś bezpański pojazd – ciężarówkę, czołg, helikopter, a nawet zwykły wóz osobowy marki Skoda 105, sterujemy nim! Jeśli chcemy, wybieramy karierę zwykłego żołnierza. Albo snajpera. Albo komandosa z sił specjalnych. Proszę bardzo! Ta gra daje nam pełną swobodę działania. Pilotując helikopter, atakujemy konwój wrogich pojazdów, a potem wyskakujemy, przejmujemy kontrolę nad ciężarówką i zawozimy nasz oddział do bazy drogą, wzdłuż której jeszcze dymią szczątki pojazdów wroga.

Zaczynamy jako jeden z wielu żołnierzy, którzy znaleźli się w samym środku konfliktu. Potem awansujemy, a po pewnym czasie przejmujemy dowodzenie. Z czasem kierujemy nawet całym plutonem czołgów! Im dłużej gramy, tym więcej odkrywamy tajemnic.

Kolejną wielką zaletą gry jest dopracowana grafika. Każdy pojazd wygląda realistycznie. Żołnierze poruszają się jak żywi ludzie, a piękno krajobrazów, wśród których toczy się wojna, zapiera dech w piersiach. Mapy są przeogromne. Jeśli chcemy, w trakcie gry zwiedzamy całą wyspę, na której się znajdujemy. Nie brak tu uroczych miasteczek, baz wojskowych, niedostępnych gór czy pięknych plaż. Jeśli nudzi nas walka, znajdujemy sobie jakiś samochód i po prostu ruszamy na wycieczkę krajoznawczą!

Polecamy gorąco tę wspaniałą, wyjątkową grę. Innej takiej nie ma i nieprędko się pojawi. A przy tym wszystkim ma nie za wysokie wymagania sprzętowe.

Niestety nie ma róży bez kolców. Premiera Operation Flashpoint miała miejsce przed wakacjami – gra dotarła do Polski z półrocznym opóźnieniem. Drugi problem to niestarannie przygotowana polska wersja. Brakuje niektórych polskich znaków, zamiast nich użyto... czeskich. Tłumaczenie pozostawia wiele do życzenia. Czasem mamy wrażenie, że tłumacz nie znał podstawowych angielskich wyrażeń. Na szczęście przekład ogranicza się do tekstu – wszystkie rozmowy są po angielsku. Aż strach pomyśleć, jak brzmiałyby one w polskiej wersji.

– Czy wszędzie bierzecie ze sobą swego misia, kapralu? Nawet na wojnę, żołnierzu.

OPERATION FLASHPOINT

COLD WAR CRISIS

TO NIE SĄ ĆWICZENIA!

DOWODZENIE

1. Na dolnej listwie widzimy żołnierzy znajdujących się pod naszą komendą. Sylwetka zależy od funkcji pełnionej na polu bitwy – poznajemy po niej strzelca, snajpera, sanitariusza i innych.

3. Klawiszem Del na klawiaturze numerycznej włączamy widok taktyczny. Klawiszami + i – przybliżamy i oddalamy kamerę. Rozkazy wydajemy, klikając myszą na odpowiedni punkt.

2. By wybrać żołnierza, naciskamy odpowiadające jego numerowi klawisze od F1 do F12. Naciskając klawisz ponownie, rezygnujemy z wyboru. Cały oddział wybieramy, naciskając ~ (tylda).

4. Bardziej skomplikowane rozkazy wydajemy, wykorzystując menu radiowe. Obsługujemy je klawiszami od 1 do 0, naciskając odpowiedni numer rozkazu.

CZERWONY MŁOT

Wydawca gry już zapowiedział, że ukaże się dodatek z kampanią, w której staniemy po stronie Sowietów. Będzie on nosił tytuł Operation Flashpoint: Red Hammer – The Soviet Campaign (Czerwony młot: Kampania sowietów). Wiadomo już, że główny nacisk zostanie położony na taktykę walki partyzanckiej. Wcielając się w przedstawiciela drugiej strony konfliktu, większą część gry spędzimy samotnie, oderwani od głównych sił, starając się odbudować nasz oddział, ukraść odpowiedni sprzęt Amerykanom i uciec z niegościnnej wyspy do swoich. W dodatku będzie 20 misji, nowy główny bohater Dimitrij Łukin oraz dialogi wypowiadane z rosyjskim akcentem.

Biegnijcie chłopaki, a dostaniecie ordery! Pośmiertnie...

Operation Flashpoint

OCENA **9,5** Genialna

PSX | PC | GBA | GBC | DC | PS2

Producent: Bohemia Interactive
Polska wersja: JEST
Cena: 99 zł
Typ gry: strategiczno-zręcznościowa

O co tu chodzi: jako dzielny wojak NATO staramy się nie dopuścić do wybuchu trzeciej wojny światowej

Przebieg gry: łapiemy za karabin, wydajemy rozkazy, wsiadamy do pojazdu, prowadzimy go, strzelamy...

Liczba graczy: 1
Liczba misji: mnóstwo
Broń: NATO-wska i radziecka
Ważne cechy: uniwersalność
Przemoc: jak to na wojnie

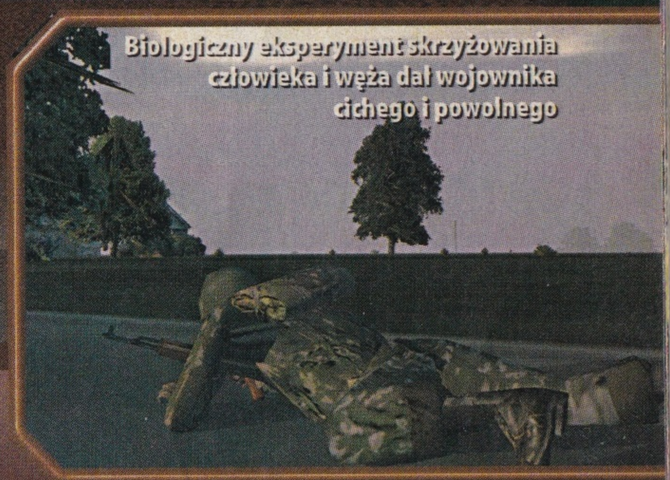
Wymagania

Pentium II 400, 96 MB RAM, akcelerator 3D z 16 MB RAM

Wszystko. I jeszcze więcej!

Fatalne tłumaczenie, brak zapisu w dowolnym miejscu

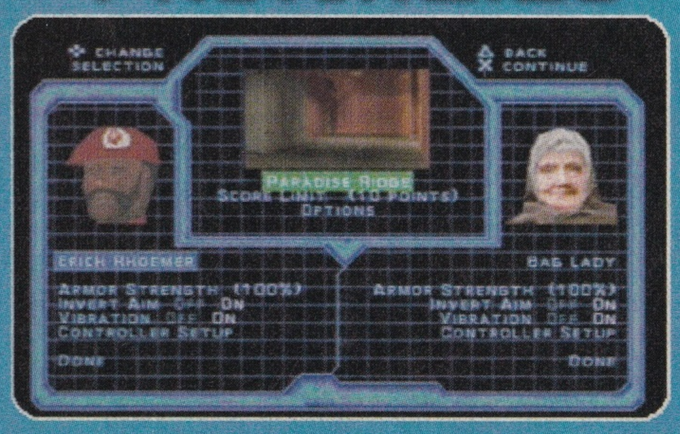
TRUD | DŹWIĘK | GRAFIKA | GRYW



Biologiczny eksperyment skrzyżowania człowieka i węża dał wojownika cichego i powolnego

Nadciąga współczesna kawaleria

PO CO SIĘ MA PRZYJACIÓŁ



W czasie zabawy z kolegą wybieramy postać, którą sterujemy, potem miejsce, gdzie dobieramy się sobie do skóry, a na końcu kilka innych szczegółów. Zabawa jest wciągająca – to zresztą jedyny tryb gry dla dwóch osób jednocześnie.

Gabriel, Lian i Lawrence powracają w ostatnim Syphon Filterze na PlayStation. Dzięki nam ostatecznie zamykają sprawę zabójczego wirusa

Uważne celowanie podtawą zwycięstwa!

Ostatnie na PlayStation wydanie gry Syphon Filter powinno zadowolić wszystkich fanów serii. Niestety jeśli nie graliśmy w poprzednie części, nie rozumiemy, o co chodzi w fabule, choć nie mamy trudności z przejściem przez kolejne misje. Jeżeli skończyliśmy dwie wcześniejsze gry, w najnowszej odsłonie odkrywamy liczne nawiązania do nich.

Kamera umieszczona jest za plecami głównego bohatera. Sterujemy kolejno różnymi postaciami – są misje z Gabrielem w roli głównej, są też takie, w których kierujemy Lian oraz Lawrence'em i innymi. Każda z postaci biega, skrada się, uskakuje na boki i jednocześnie strzela do przodu, turla się, wspina na przeszkody oraz zwisa na rękach. Wykorzystujemy mnóstwo broni – pistolety, pistolety maszynowe, karabiny, śrutówki, eksperymentalne rodzaje spluw, granatniki, karabiny snajperskie oraz ładunki wybuchowe. Podczas walki przełączamy się na widok z oczu bohatera albo pozostajemy przy widoku zza pleców. W tym drugim wypadku wykorzystujemy cenną umiejętność automatycznego celowania do najbliższych wrogów.

Gra skonstruowana została w przewrotny sposób. Na początku oglądamy wprowadzenie. Nad grobem przyjaciółki spotyka się trójka bohaterów – Gabriel Logan, Lawrence Mujari oraz Lian Xing. Okazuje się, że są obserwowani. Następnie akcja przenosi się do komisji senackiej, gdzie ta trójka jest przesłuchiwana w sprawie powiązań z wirusem nazywanym Syphon Filter.

Na pierwszy ogień idzie główny bohater gry – Gabriel.

Nowa bluza Lawrence'a miała imponujący kaptur

Intencje strażnika były słabo zamaskowane

syphon filter 3

INFILTERACJA NUMER TRZY

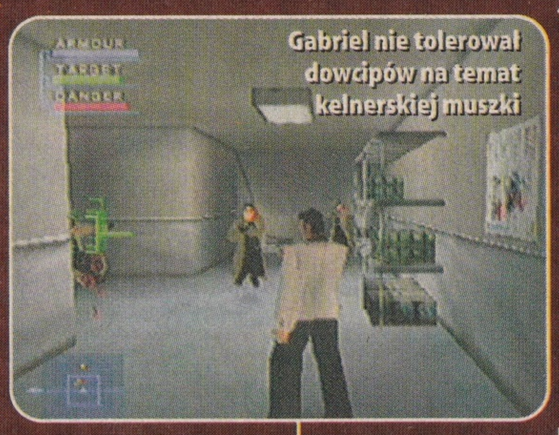
Eksperyment z taserem podobał się wszystkim oprócz królika doświadczalnego

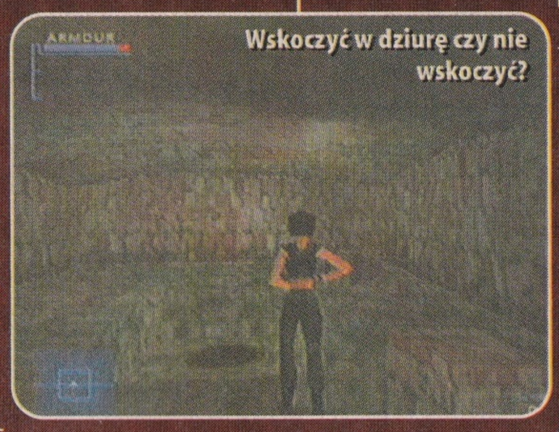
Już z wprowadzenia dowiadujemy się, że ludzie wysoko postawieni w rządzie próbują przedstawić Logana jako jednego z winnych powstania śmiercionośnego wirusa Syphon Filter. Po wprowadzeniu akcja przenosi się na salę sądową, gdzie komisja senacka przesłuchuje agenta Logana. Nudy? Skąd. Już po kilku pytaniach wracamy do wydarzeń sprzed dwóch tygodni i zaczyna się prawdziwa akcja.

Naszym zadaniem jest przedostanie się do pokoju w hotelu. Bez problemu docieramy na miejsce, gdzie Lian zostawiła dla nas karabin snajperski. Głównym celem jest wyeliminowanie szefa chińskiego kartelu oraz jego oficerów. Okno pokoju hotelowego, w którym znajdujemy broń, wychodzi na sąsiedni wieżowiec, gdzie ma spotkanie Shin-Zhu. Chwytamy za karabin i załatwiamy generała, jego ochroniarzy i oficerów. To jednak nie kończy misji – mamy jeszcze opuścić hotel. A w nim roi się od wrogich ochroniarzy. Po drodze oswabadzamy zakładniczkę z rąk porywaczy.

Potem akcja powraca na salę przesłuchań, ale tylko na chwilę. Zaraz przenosimy się do innej misji Gabriela – tym razem w amazońskiej dżungli. Po zakończeniu scenariusza i konfrontacji na pokładzie samolotu transportowego znów wracamy do sali przesłuchań, tym razem jednak komisja przesłuchuje czarnoskórego Lawrence'a.

Po chwili Mujari opowiada o tym, jak po raz pierwszy miał do czynienia z wirusem Syphon Filter. Akcja przenosi się do kopalni w Republice Południowej Afryki. Jako członek frontu wyzwolenia Mujari wraz z dwoma towarzyszami oswabadza zatrudnionych tam robotników. Okazuje się, że część z nich została uwięziona na dolnych pokładach kopalni. Wybieramy się więc na ich poszukiwanie. Po zakończeniu tej misji akcja wraca na salę sądową, gdzie tym razem przesłuchiwana jest Lian Xing.


Gabriel nie tolerował dowcipów na temat kelnerskiej muszki


Wskoczyć w dziurę czy nie wskoczyć?

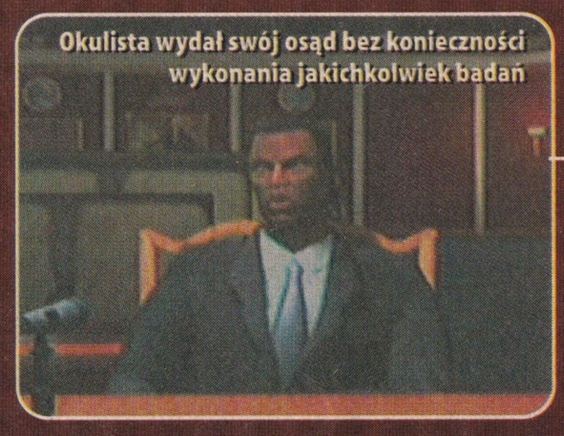
Jak widać, gra została podzielona na szereg misji luźno powiązanych postaciami bohaterów. Niemal każda z akcji rozgrywa się w innym miejscu i w każdej mamy inne zadania. Eskortowanie osób, ochrona zakładników, podkładanie ładunków wybuchowych, kradzież dokumentów i przenikanie do budynków – to tylko część z nich. W każdym scenariuszu mamy do wykonania kilka celów. Dodatkowe pojawiają się też w czasie misji. Tak jest na przykład w pierwszej akcji, kiedy wydostajemy się z hotelu i odbieramy komunikat o porwaniu córki chińskiego ambasadora. Zanim opuszczamy hotel, ruszamy więc, aby ją oswobodzić. Takie zwroty akcji sprawiają, że z ciekawością podejmujemy się kolejnych zadań pełnych niespodzianek.

Aby uprzyjemnić nam zabawę po ukończeniu gry, autorzy dodali nowy tryb. Minigry od razu wrzucają nas w środek akcji, w dodatku sami wybieramy, jakiego rodzaju wyzwanie podejmujemy. Zwykle są to: eskortowanie kogoś, eliminacja wrogów, kradzież przedmiotu bez alarmowania patrolujących teren strażników lub zabójstwo jednego, wybranego wroga bez zwracania na siebie uwagi jego ochroniarzy. Potem wybieramy postać, którą chcemy sterować, poziom trudności oraz miejsce akcji.

Jeśli chcemy, zapraszamy do zabawy kolegę, aby zmierzyć się z nim w trybie dla dwóch graczy.

Największą wadą Syphon Filtera 3 jest grafika. Gra wygląda dokładnie tak samo jak poprzednie części. Mało szczegółowe modele postaci i nieładne szarobure kolory sprawiają, że Syphon Filter 3 nie robi na początku dobrego wrażenia. Na szczęście potem jest już tylko lepiej i lepiej. Pamiętajmy też, że już pierwsza gra z serii wykorzystywała niemal wszystkie możliwości PlayStation.

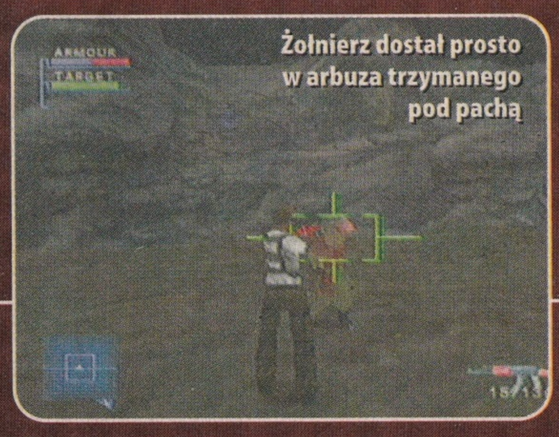
W grze słyszymy przyzwoity dźwięk. Głosy postaci są dobrze podłożone, z wyjątkiem mówiących z dziwacznym akcentem żołnierzy w Republice Południowej Afryki. Podoba nam się fakt, że dialogi Chińczyków i Japończyków toczą się w ich ojczystych językach. Dodaje to grze realizmu. Oczywiście widzimy wówczas napisy po angielsku, więc jeśli znamy ten język, rozumiemy, o czym mówią postacie.

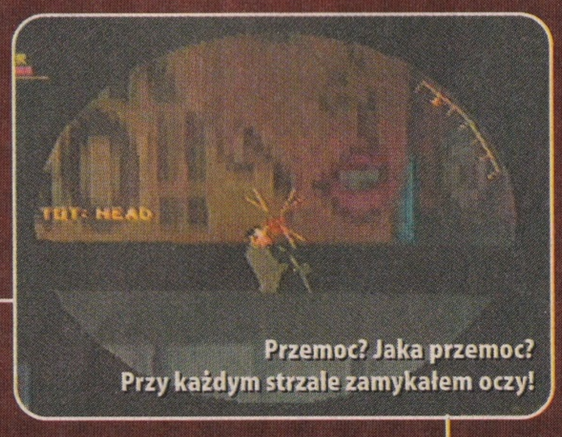

Okulista wydał swój osąd bez konieczności wykonania jakichkolwiek badań

Reszta odgłosów również jest ciekawa. Bardzo sugestywny jest zwłaszcza dźwięk, jaki wydaje ciało zestrzelonego snajpera uderzające o bruk...

Czas na podsumowanie. Gra w udany sposób zamyka wątki trylogii Syphon Filter. Jest to też jednocześnie jej pożegnanie z konsolą PlayStation – dalszy ciąg ukaże się już na PlayStation 2.

Co teraz? Autorzy zapowiedzieli, że następne gry z serii będą nosiły inny tytuł, być może ujrzymy też w nich nowych, zupełnie innych bohaterów. Czekamy niecierpliwie!


Żołnierz dostał prosto w arbuza trzymanego pod pachą


Przemoc? Jaka przemoc? Przy każdym strzale zamykałem oczy!

Syphon Filter 3

OCENA **8,5** Celująca

PSX | PC | GBA | GBC | DC | PS2

Producent: Crave
Polska wersja: BRAK
Cena: 199 zł
Typ gry: strzelanina

O co tu chodzi: o to, aby ostatecznie zakończyć sprawę wirusa Syphon Filter 3 poprzez rozwalenie wszystkich złoczyńców
Przebieg gry: niezwykle intensywny, mnóstwo strzelania, krycia się, skradania i wykonywania tajnych misji

Liczba graczy: 1-2
Liczba misji: 19
Bronie: nowe i tradycyjne
Przestrzeliwanie ścian: jest
Przemoc: nie da się ukryć

Wykorzystuje: kartę pamięci

Fajna rozgrywka, bronie, głosy, minigry
Przestarzała grafika

TRUD DŹWIĘK GRAFIKA GRYW

JAK TO SIĘ ROBI W SAMOLOCIE...

1

Walka z ubranym w pancerz Phaganem to trudne zadanie. Tym bardziej że przeciwnik jest uzbrojony i naprawdę niebezpieczny. Nasze strzały nie robią na nim żadnego wrażenia.

2

Zastanawiamy się więc chwilę i zamiast ładować w niego amunicję, wracamy do kabiny pilota, otwieramy luk samolotu i tak przygotowani idziemy na spotkanie.

3

Wyposażeni w potężny automatyczny karabin znaleziony w skrzyni w samolocie podchodzimy do przeciwnika i kilkoma celnymi strzałami posyłamy go na zewnątrz. Lataj zdrów!

TINTIN: DESTINATION ADVENTURE

Z psem dookoła świata

GRZYWKA STERCZĄCA W GÓRĘ I BIAŁY TERIER PRZY BOKU – OTO TINTIN, REPORTER I POSZUKIWACZ PRZYGÓD. WRAZ Z NIM WYRUSZAMY W PODRÓŻ!

Gra zaczyna się od nudnej prelekcji prezentującej maszynę wymyśloną przez profesora – znajomego Tintina. Znudzony tym Snowy, piesek reportera, zasypia. Śni o krajach, które odwiedził wraz ze swoim panem. I zaczyna się zabawa!

Jejku, ale dziwna ta piwnica!

Tintin: Destination Adventure to gra przygodowo-zręcznościowa. Na ekranie widzimy naszego bohatera – tytułowego Tintina – idącego na piechotę lub poruszającego się jakimś wehikułem, latającym, pływającym lub jeżdżącym. Pierwszy poziom jest prosty – przed każdym leżącym na drodze przedmiotem pojawia się Snowy i mówi nam, co mamy robić. Nie zaplątujemy się więc w leżące na ziemi sznurki, sprawnie odstraszamy przeciwników błyskiem flesza, a najniebezpieczniejszych ogłuszamy celnym uderzeniem pięści.

Ratunku, jestem... rybką?

Pamiętamy o zbieraniu butelek z chloroformem, które działają na przeciwników usypiająco. Najcenniejsze są złociste kule, które odnawiają naszą energię. Na szczęście nawet całkowita jej utrata nie kończy gry. Aby uniknąć zaczynania od początku, zbieramy walizki – zaznaczamy w ten sposób teren, który już pokonaliśmy. Jeśli nam się nie wiedzie, zaczynamy od miejsca, w którym byliśmy po raz ostatni.

Chociaż grę zaczynamy na zwyczajnej łące, wkrótce przenosimy się pod wodę, na egzotyczną wyspę, na pustynię, a nawet na księżyc. W sumie poziomów jest 21, podzielonych na pięć krain. W miarę naszych postępów, gra robi się coraz trudniejsza. Na każdym poziomie znajduje się określona liczba przedmiotów, które zbieramy. Jeśli gramy Tintinem – są to monety z podobizną Snowy'ego, jeśli zaś do akcji wkracza piesek, zbieramy kości.

Jeżeli nie udaje nam się zebrać odpowiedniej ilości monet lub kostek, nie przechodzimy do następnego poziomu. To duży błąd. W dodatku nie możemy wybrać terenu, na którym będziemy się bawić. Wielka szkoda.

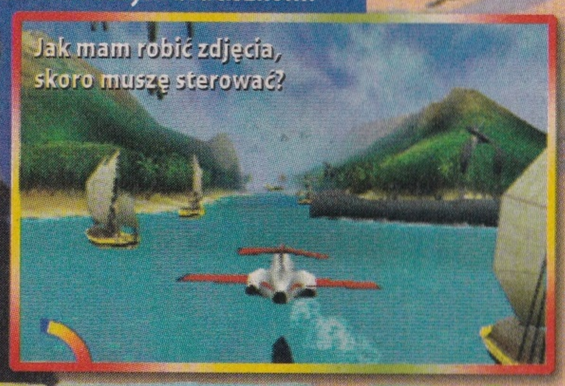
Dobrym pomysłem jest wprowadzenie do gry pieska Snowy'ego jako naszego pomocnika. Niestety pojawia się on tylko na niektórych planszach.

Rozgrywka wygląda ładnie. Poziomy są dopracowane i kolorowe. Niestety brakuje nam swobody poruszania. Chodzimy tylko po z góry określonej ścieżce, do przodu lub do tyłu. Za to postacie są bardzo ładnie animowane – skoki, wspinanie się czy zjazd na linie wyglądają świetnie. Tintin potrafi też przeskakiwać po gałęziach drzew, używając przy tym rąk – wygląda wtedy niemal jak młody Tarzan!

Snowy biega, skacze i kopie doły w ziemi jak prawdziwy piesek. Pod ziemią często ukryte są kości, więc kopanie dołów jest dla Snowy'ego atrakcją. Na szczęście nie robi tego pod swoim panem...

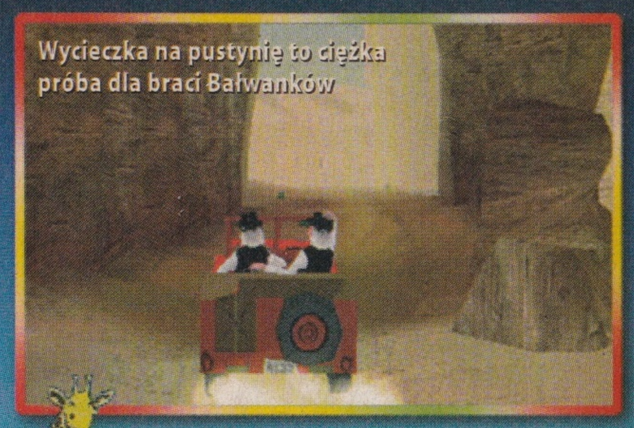
Wszystkie dialogi w grze są po angielsku. Do wyboru mamy także kilka innych wersji językowych. Niestety nie znajdujemy wśród nich polskiej. A szkoda – gra wiele by zyskała.

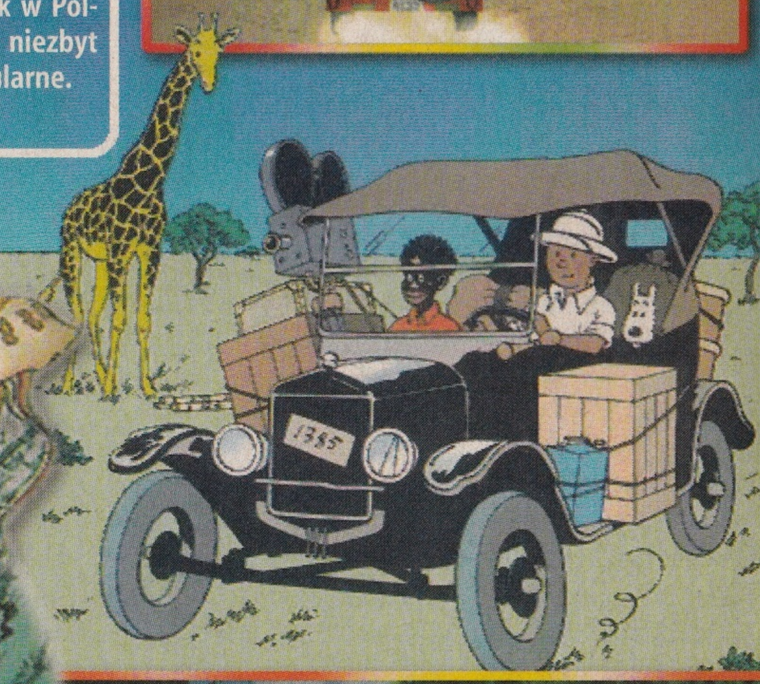
Ze względu na niski poziom trudności, kolorową grafikę i brak przemocy Tintin to gra, która podoba się przede wszystkim młodszym braciszkom!


Jak mam robić zdjęcia, skoro muszę sterować?

KIM JEST TINTIN

Tintin to postać znana wszystkim wielbicielom francuskich komiksów. Po raz pierwszy pojawił się w latach czterdziestych XX wieku. Komiksy z jego przygodami zostały przetłumaczone na wiele języków, jednak w Polsce są niezbyt popularne.


Wycieczka na pustynię to ciężka próba dla braci Bałwanków



Nie wygląda mi to na polankę z grzybami

OCENA

Tintin: Destination Adventure

6,8
Dobra plus

PSX
PC
GBA
GBC
DC
PS2

Producent:	Infogrames
Polska wersja:	BRAK
Cena:	199 zł
Typ gry:	przygodowo-zręcznościowa

O co tu chodzi: wspominamy stare przygody, jeździmy po świecie, zbierając przedmioty i rozwiązując zagadki

Przebieg gry: biegniemy, lecimy lub płyniemy, zbieramy monety lub kości, unikamy przeszkód

Liczba graczy:	1
Liczba poziomów:	21
Liczba przygód:	5
Bronie:	reporterskie
Przemoc:	nic podobnego

Wykorzystuje
Dual Shock, kartę pamięci

Przyjemna i prosta zabawa

Nie ma wyboru poziomu!

TRUD DŹWIĘK GRAFIKA GRYW

ETHAN Z MATTA

Matt Pritchard, profesjonalny skejter, dobrze przysłużył się Airblade. Ruchy, jakie wykonuje nasz bohater, zostały nagrane podczas sesji motion capture (po polsku: łapania ruchów) z jego udziałem. Odtworzono je dokładnie na ekranie komputera. Tak powstał szkielet, na podstawie którego graficy stworzyli animowaną postać Ethana – bohatera gry.

Czasami nie sposób się domyślić, czy to,co widzimy na ekranie, to efektowna ewolucja czy też kompletna katastrofa

PIERWOWZÓR

Pierwszą grą firmy Criterion, w której pojawiły się deskolotki, była Trickstyle na konsolę Dreamcast. Była to produkcja ciekawa, jednak nie pozbawiona wad. Po pierwsze zamiast świetnie się bawić i wykonywać triki na desce, autorzy kazali nam ścigać się z innymi zawodnikami. Po drugie zaś Trickstyle nie było dopracowane pod względem technicznym – w przeciwieństwie do Airblade. Animacja zwalniała, a grafika budziła zastrzeżenia. Mimo to Trickstyle dostarczał wielu chwil dobrej zabawy.

Trickstyle'owi brakowało tego czegoś, co ze starannie przygotowanej gry czyni hit

Chłopaki z paczki Ethana uwielbiają kawały. Podrzucają bomby dymne, robią zwarcia w alarmach i bawią się nieźle. Aż raz pożyczają sobie deskę...

Bohaterów poznajemy w chwili, gdy do mieszkania jednego z nich wkraczają agenci tajemniczej korporacji. Okazuje się, że młodociana ekipa ukradła prototypową deskolotkę – deskę na poduszkach powietrznych (taką, jaką miał na przykład Marty McFly w drugiej części filmu Powrót do przyszłości). Agenci zabierają jednego z chłopaków, zaś drugi – Ethan – ucieka na superdesce. Pojawia się też dziewczyna – Kat, która od tej pory pomaga uciekinierowi.

Pamiętajcie: nie próbujcie tego w domu. Tylko na dachu domu

Zadanie jest proste: uwolnić przyjaciela i pokrzyżować szyki złej firmie. Aby wygrać, śmigamy na desce i wykonujemy triki. Przewracamy agentów korporacji, prześlizgujemy się po ich pojazdach, przecinając je na pół, niszczymy kamery i tablice pokazujące twarz ściganego Ethana... O zadaniach do wykonania informuje nas Kat.

Z łatwością utrzymujemy się na desce i rzadko lądujemy na ziemi. Problemy pojawiają się przy dłuższych powietrznych podróżach – zetknięcie się ze ścianą grozi pozostaniem na niej w charakterze płaskorzeźby. Jeździmy po ulicach miast, na których znajduje się mnóstwo rurek, poręczy, ramp, skoczni i innych. Wykonujemy kosmiczne kombinacje i czeszemy triki.

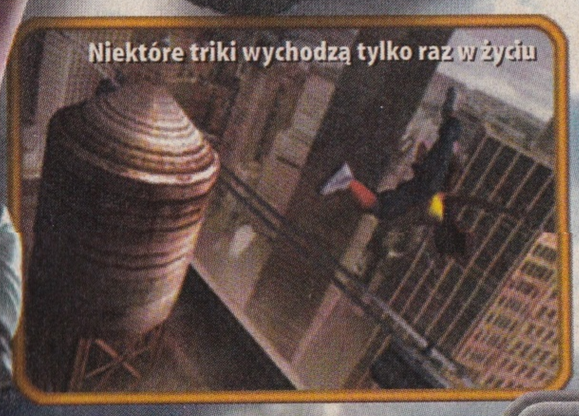
Sterowanie wygląda podobnie jak w grach prezentujących wyczyny na deskorolce – trzy przyciski odpowiadają za triki wykonywane nogami, łapanie dechy i ślizganie się po kantach. Jest także pasek turbo, który napełniamy w zamian za wykonane triki. Zaś różnych wariacji i kombinacji sztuczek jest sporo.

Airblade prezentuje nową jakość wśród gier na PlayStation 2 – tak znakomitej grafiki jeszcze nie widzieliśmy! Poziomy nie są rozległe, ale dopracowane w szczegółach. Otoczenie wygląda jak żywe – deski, ściany z cegieł czy asfalt odwzorowano realistycznie. Pole widzenia jest olbrzymie – przez cały czas obserwujemy blokowiska z przyszłości.

Animacja jest płynna jak roztopione masło. Autorzy nie zapomnieli o dźwięku. Słyszymy szybkie i rytmiczne hiphopowe uderzenia z pokrzykującym w tle raperem. Oprócz głównego trybu rozgrywki sprawdzamy nasze siły w zabawie na punkty. Scenariusz jest krótki, więc szybko nasza uwaga skupia się na tym trybie zabawy. Jest także sporo minigier dla dwóch osób. Jeżeli podobają się nam gry z Tonym Hawkiem, to nie zawiedziemy się na Airblade!

Nie tylko Ethan wymiata na deskolotce

Ethan to największy luzak świata gier



Niektóre triki wychodzą tylko raz w życiu

OCENA **8,8** Celująca

Airblade

PSX PC GBA GBC DC PS2

Producent: Sony
Polska wersja: BRAK
Cena: 219 zł
Typ gry: zręcznościowa

O co tu chodzi: nie dać się złapać agentom złowrogiej korporacji i wykonać jak najwięcej trików

Przebieg gry: mkniemy na deskolotce przed siebie, wykonując zadania i czesząc nieziemskie triki

Liczba graczy:	1-2
Liczba postaci:	5
Liczba poziomów:	6
Liczba bonusów:	4
Przemoc:	trikowa

Wykorzystuje
Dual Shock 2, kartę pamięci

Znakomita grafika i cudowny dźwięk
Trochę za krótka

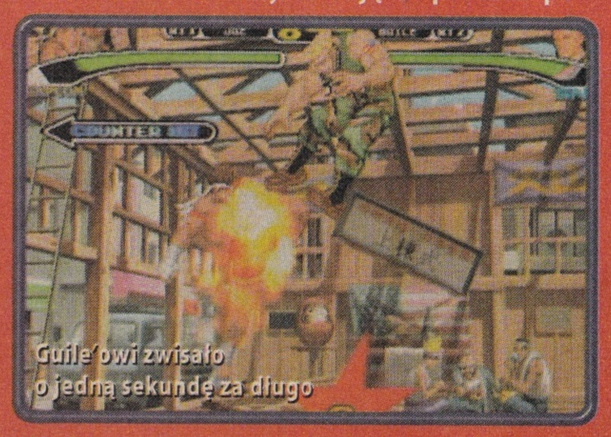
TRUD DŹWIĘK GRAFIKA GRYW

CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001

Oto najnowsza odsłona niezwykłego turnieju, w którym spotykają się wojownicy dwóch firm walczących o palmę pierwszeństwa na rynku bijatyk

Firmy Capcom i SNK od lat rywalizują na rynku dwuwymiarowych bijatyk. Spod ręki mistrzów z Capcomu wyszła seria Street Fighter. Z kolei SNK od lat doszlifowuje King of Fighters, wydała także wiele innych bijatyk. Pomysł na połączenie dwóch konkurujących światów udał się. Każda z firm ma duże doświadczenie i wniosła do gry dobre pomysły.

Capcom vs. SNK 2 to druga część jednej z najlepszych dwuwymiarowych bijatyk ostatnich lat. Na nasze rozkazy czekają 44 postacie pochodzące z gier obu firm. W wypadku Capcomu jest to naturalnie Street Fighter, ale nie tylko – także Darkstalkers, Rival Schools i Final Fight. SNK jak zwykle stawia na King of Fighters, ale są także bohaterowie Samurai Shodown, Mark of the Wolves, Art of Fighting i Last Blade 2. Jest w czym wybierać, więc każdy z nas bez problemu znajduje wojowników odpowiadających jego gustowi.


Guile'owi zwisało o jedną sekundę za długo

Każdy zawodnik jest określony punktami siły. W poprzedniej części wybieraliśmy do walki zespół, który miał w sumie trzy punkty – na przykład jedną postać za trzy punkty bądź trzy słabe, każda po jednym punkcie. Teraz zostało to zmienione – wybieramy dowolne postacie, a siłę przyznajemy im dopiero później.

Autorzy przygotowali aż sześć systemów walki. Nazywają się one groove i różnią się sposobami wykorzystania ciosów specjalnych. Walka przypomina tę z poprzedniej części wzbogaconą kilkoma drobiazgami. Skaczemy, zadajemy ciosy i kopniaki oraz atakujemy ciosami specjalnymi. Na miejsce pokonanego błyskawicznie wskakuje kolejny zawodnik i przez cały czas coś się dzieje. Wszystkie tła są trójwymiarowe i mają po kilka animowanych planów. Nasi zawodnicy są ręcznie rysowani – ruchy części z nich zaprojektowano od nowa. Zmieniła się muzyka – teraz do walki akompaniuje nam rytmiczny house, a czasami nawet dance z żeńskimi wokalami!

Ta gra to doskonała zabawa dla miłośników dwuwymiarowych bijatyk. Nie jest tak nowatorska, by przyciągnąć tłumy nowych graczy, ale fani gatunku będą w siódmym niebie.

Cammy słabo zgrała się ze swoim partnerem do tanga

Sponsorujące grę literki K i O nachalnie manifestowały swoją obecność

Nowe twarze w Roxette przyciągają młodych fanów

Rzuty i skoki to sport lubiany przez pracowników kolei

Dożynki przebiegały sprawnie

Inne wersje

PlayStation 2

Jeśli mamy PlayStation 2, wreszcie doczekaliśmy się pierwszej dwuwymiarowej bijatyki na tę konsolę. I to nie byle jakiej – Capcom zaczął karierę na nowej platformie od swoich najnowszych hitów prosto z salonów gier. Capcom vs. SNK 2 na PlayStation 2 różni się od wersji na Dreamcasta jedynie kilkoma szczegółami grafiki. Postacie sprawiają wrażenie rozciągniętych w pionie, widać także ostre kanty na krawędziach strojów. Nie od dziś wiadomo, że Dreamcast jest jednak lepszą konsolą, jeśli chodzi o grafikę dwuwymiarową... Mimo to gra na konsoli Sony jest znakomita, zaś wymienione wyżej drobiazgi absolutnie nie przeszkadzają w jej pozytywnym odbiorze.

OCENA

Capcom vs. SNK 2 — 8,2 Celująca

PSX | PC | GBA | GBC | **DC** | PS2

Producent: Capcom
Polska wersja: BRAK
Cena: 239 zł
Typ gry: bijatyka

O co tu chodzi: wygrać ten turniej, załatwiając wszystkich konkurentów i zostać arcymistrzem sztuk walki

Przebieg gry: wyciskamy na padzie szalone kombinacje, pocimy się przed telewizorem i... wygrywamy!

Liczba graczy: 1-2
Liczba postaci: 44
Sposoby zadawania ciosów: 6
Bossowie: 2
Przemoc: kreskówkowa

Wykorzystuje
kartę pamięci VMU, moduł wibracyjny

Kolejna doskonała gra Capcomu
Ciągle taka sama walka

TRUD | DŹWIĘK | GRAFIKA | GRYW

OCENA

Capcom vs. SNK 2 — 8,0 Celująca

PS2 Platforma

Producent: Capcom
Polska wersja: BRAK
Cena: 249 zł
Typ gry: bijatyka

Capcom! SNK!
Cały czas to samo

TRUD | DŹWIĘK | GRAFIKA | GRYW

TWIN TURBO 2

DELUXE

FORCE FEEDBACK

Tego jeszcze nie było

W WALCE
Z PODRÓBKAMI
TWIN TURBO
ZMIENIŁA
WYGLĄD
I PARAMETRY
SPRAWDŹ
W SKLEPACH

3 w 1

Kompatybilna z
PLAYSTATION
i PLAYSTATION 2
oraz z PC

- Hamulec ręczny
- Skrzynia biegów działająca w każdą stronę
- Kąt obrotu koła kierownicy 180°
- Kierownica posiada „wspomaganie”
- Regulacja wysokości i kąta kolumny kierownicy
- Możliwość dowolnego programowania funkcji
- UWAGA! Tego nie ma konkurencja! FORCE FEEDBACK kompatybilny z każdą nową i starą grą
- Do PC podłączana przez port drukarki
- Analogowe pedały
- W wersji z dual shockiem trzęsą się pedały
- Polska instrukcja

Wyłączna dystrybucja
w Polsce produktów

TECHNOLOGY INNOVATION

Szukaj w dobrych sklepach na terenie całego kraju
Produkt dostępny w sprzedaży wysyłkowej
Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju.

MANTA

ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa
kontakt: (22) 643-54-20, fax: (22) 641-84-82
e-mail: manta@manta.com.pl
www.manta.com.pl

SPIDER-MAN®

MYSTERIO'S MENACE

ZAPOWIADA SIĘ DŁUUUUUGI WIECZÓR. WSZYSCY WROGOWIE SPIDER-MANA POSTANOWILI NAROBIĆ ZAMIESZANIA WŁAŚNIE DZIŚ. KTO ZA TYM STOI? TO TAJEMNICA. JAK TO SIĘ SKOŃCZY? TO ZALEŻY OD NAS!

PAJĄK W WIELKIM MIEŚCIE

Peter Parker, bardziej znany jako Spider-Man, bierze się do roboty. Ubrany w czerwono-niebieski kombinezon rusza w miasto. Plan na dziś: potyczki z osiłkami oraz poszukiwania ukrytych przedmiotów i tajnych przejść.

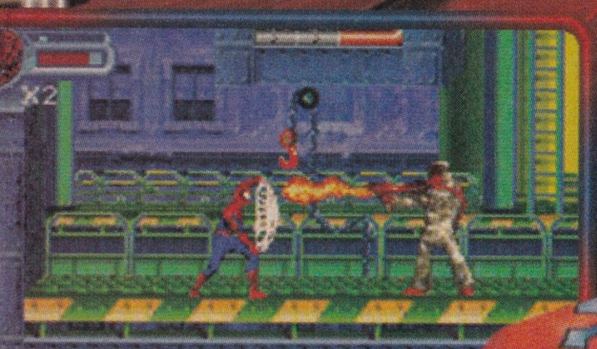
W grze nie podążamy z góry ustaloną ścieżką. Sami decydujemy, dokąd pójść i z kim się pobić. Wracamy też do wcześniej odwiedzanych miejsc, aby sprawdzić, czy nie pojawiły się tam nowe apteczki i dodatkowe kostiumy.

Każda plansza jest inna. Na jednej po prostu przechodzimy na drugi koniec miasta, na kolejnej szukamy ważnych przedmiotów, a na jeszcze następnej sprawdzamy pokoje i uwalniamy zakładników. Na końcu każdego poziomu spotykamy głównego przeciwnika. Walka z nim jest długa, ale nie zawsze trudna.

Szybki i zwinny Spidey świetnie wygląda na ekranie GameBoya Advance. Jego postać jest doskonale animowana, podobnie jak jego przeciwnicy. Od razu widzimy, czy zamierzają zdzielić nas kolbą karabinu, kopnąć czy też rzucić na ziemię.

Każdy wróg inaczej się porusza – rozpoznajemy ich z daleka. Osiłki w podkoszulkach chodzą ciężko, ubrani w kombinezony ochroniarze w fabryce poruszają się sztywno, a dziwaczne stwory w parku rozrywki wysoko skaczą. Ciekawą atmosferę tworzą efekty dźwiękowe. Kiedy stoimy przed klubem, słyszymy ciche pulsowanie grającej wewnątrz muzyki. Po przejściu przez drzwi wejściowe natężenie dźwięku atakującego nasze uszy wzrasta – naprawdę czujemy rytm! W fabryce słyszymy odgłosy kroków na metalowych pomostach i pracujących urządzeń.

Minusem gry jest system walki. Spider-Man niby zna wiele ciosów, posługuje się też pajęczynami oplatającymi przeciwników, ale kiedy zaczyna się starcie, naciskamy klawisz A i... liczymy na sukces. Ale mimo tej drobnej wady Spider-Man: Mysterio's Menace to jedna z lepszych gier na GameBoya Advance. Polecamy jego przygody wszystkim posiadaczom superkonsolki, bez względu na to, jakie gry lubią. Człowiek pająk na pewno przypadnie im do gustu.



Ha, ha, mam parasol!

Czy wyglądam jak Tarzan?

OCENA

Spider-Man: Mysterio's Menace

8,5 Celująca

PSX | PC | **GBA** | GBC | DC | PS2

Producent: Activision
Polska wersja: BRAK
Cena: 179 zł
Typ gry: zręcznościowa

O co tu chodzi: Jako człowiek pająk szalejemy po mieście, tłukąc bez litości wszystkich złych ludzi

Przebieg gry: hops na ścianę, do góry, strzał siecią w bandytę, szybka walka, spacer po suficie, znów walka...

Liczba graczy: 1
Liczba misji: 7
Bronie: lepka sieć, silna pięść
Ważne cechy: nieliniowość
Przemoc: w słusznej sprawie

Wykorzystuje

Skakanie po ścianach, ładna grafika
Uciążliwe walki

TRUD | DŹWIĘK | GRAFIKA | GRYW

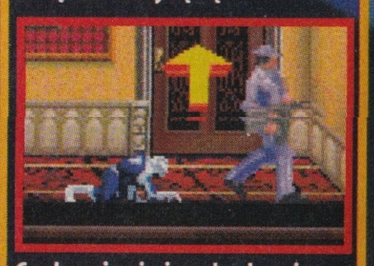
RĘKA, NOGA, SKOK NA ŚCIANĘ

Spider-Man to nie ułomek i świetnie daje sobie radę z zawalidrogami i przeszkodami. Jest doskonale wyćwiczony. Oto jego podstawowe umiejętności

Skakanie i przeskakiwanie

Niskie, podcinające kopnięcia

Potężne ciosy ręką


Czołganie się i podpełzanie

Wahadłowe skoki na linie

Spacery po ścianach i sufitach

Tworzenie tarczy z sieci

The Italian Job

– Co to za prędkość?! Staruszka nas dogania!
– Ale szefie, ona jedzie na wózku

Charlie podciągnął spodnie i rozejrzał się. Wydobył pęk wytrychów i wybrał jeden z nich. Potem szybkim ruchem otworzył stojące przed nim auto. Po chwili wielki czarny mercedes ambasadora Wenezueli ruszył z piskiem opon...

Olbrzymi sukces gry Driver pociągnął za sobą... No właśnie. Wcale nie pociągnął za sobą lawiny gangsterskich wyścigów. Dlaczego? Nie wiadomo. Może obawiano się konkurencji ze strony Drivera 2? Na szczęście firma SCI się nie ulękła!

Głównym trybem zabawy jest tytułowa Włoska Robota. Zadanie – tak jak w filmie, na podstawie którego powstała gra – polega na obrobieniu włoskiego banku. Do tego celu potrzebni są ludzie znający się na rzeczy. W Londynie kompletujemy całą załogę, po czym przenosimy się do Turynu na robotę, a jeszcze później wiejemy z łupem przez Alpy. Na wykonanie czeka 16 misji pełnych ucieczek, pościgów i efektownych scen. Nasze zadanie polega na dojechaniu do celu przed upływem określonego czasu.

Samochody prowadzi się przyjemnie. Wielki i ciężki aston martin zachowuje się inaczej niż zwinny mini cooper. Jazdę po mieście umilają atrakcje w postaci pierzchających przechodniów, policji i licznych widowiskowych kraks. Nie brakuje też skoczni i skrótów prowadzących nad ogrodzeniami. Czasem jeździmy nawet po dachach domów!

Sztuką jest odróżnienie brawury od samobójczej głupoty

Siedzący Łoś po raz kolejny przestrzelił z łuku

Oprócz Włoskiej Roboty jest jeszcze kilka innych rodzajów zabawy. Jeździmy po mieście wybranym samochodem w trybie Free Ride lub bierzemy udział w kilku minigierkach, takich jak Destructor czy CheckPoint. Gdy uruchamiamy Party Play, gramy z kolegami, po kolei wykonując proste zadania. Bawimy się nawet w osiem osób – oczywiście po kolei.

– Pan poczeka, jeszcze ja wsiadam!

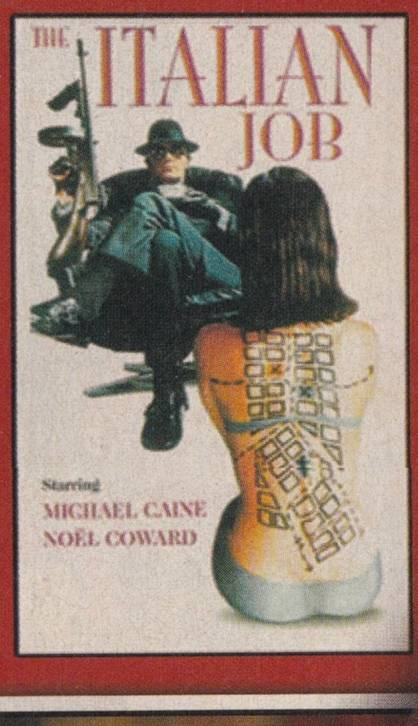
Italian Job wyciska siódme poty z PlayStation. Grafika jest kanciasta, ale i tak prezentuje się dobrze. Ładne modele samochodów komponują się ze szczegółowym otoczeniem. Londyn wygląda jak prawdziwy! Drażni nas jednak brak mapy, która w serii Driver jest nieodłączną częścią deski rozdzielczej. Mamy też tylko jeden widok – zza samochodu.

Słuchamy świetnej muzyki, a główny bohater mówi z brytyjskim akcentem, co podkreśla klimat. Choć w Italian Job nie ma wielu nowości w stosunku do obu części Drivera, gra się znakomicie – szalone pościgi po mieście są nadzwyczaj ekscytujące.

The Italian Job

Film, na podstawie którego stworzono fabułę gry, to angielska komedia gangsterska z 1969 roku. Opowiada ona o przygodach londyńskiego złodziejaszka Charliego Crockera. Wraz z kumplami wpada on na pomysł obrobienia włoskiego banku, w którym zdeponowano cztery miliony dolarów w złocie. Liczne pościgi, kraksy, specyficzny humor i najnowsze (wtedy) brytyjskie samochody przyczyniły się do sporej popularności filmu.

Film The Italian Job zyskał status kultowego i do dziś cieszy się dużym powodzeniem, szczególnie od kiedy ukazał się w wersji DVD. W roli Charliego Crockera wystąpił znany brytyjski aktor Michael Caine, dla którego ta rola była przepustką do wielkiej kariery filmowej. W Polsce film nie był zbyt popularny, pewnie dlatego, że niestety nigdy nie trafił na ekrany naszych kin.



OCENA **8,0** Bardzo dobra

The Italian Job

PSX (PC, GBA, GBC, DC, PS2)

Producent: SCI
Polska wersja: BRAK
Cena: 129 zł
Typ gry: wyścigowa

O co tu chodzi: obrobić włoski bank, w którym złożono cztery miliony dolarów w złocie i uciec przed policją i mafią
Przebieg gry: ostro w prawo, mocno przed siebie, gazu, gazu, GAZU! Uwaga na pieszych i policję siedzącą nam na ogonie!

Liczba graczy: 1
Liczba lokacji: 3
Liczba misji: 16
Liczba samochodów: 6
Przemoc: kraksy

Wykorzystuje: dżojpad Dual Shock, kartę pamięci

Fajna jazda, ciekawe zadania i misje
Grafika już niedzisiejsza

TRUD DŹWIĘK GRAFIKA GRYW

SAIYUKI Journey West

MAŁPĄ BIĆ

Tym razem mamy do czynienia z nowym gatunkiem. Taktyczna gra fabularna – to brzmi groźnie...

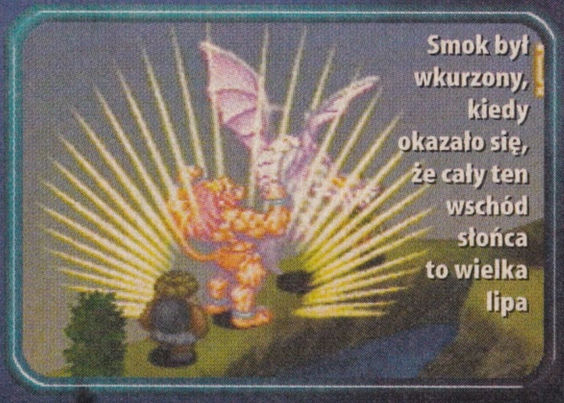
Gra oparta jest na motywach chińskiej legendy opowiadającej o Królu Małp i jego podróży z Chin do Indii. Zależnie od tego, jakiej płci bohatera wybieramy, wcielamy się w mnicha Sanzo albo mniszkę Genjo. Bogini Kannon każe nam dostarczyć magiczną różdżkę do świątyni w odległych Indiach. To podróż przez pół Azji!

Strażnicy eskortujący naszego bohatera padają już w pierwszym starciu z potworami zamieszkującymi góry. Na szczęście okazuje się, że niedaleko od miejsca potyczki, w kamieniu zamkniętym magiczną pieczęcią uwięziony jest Son Goku – Król Małp. Obiecuje pomóc Sanzo, jeżeli go uwolnimy. Zgadzamy się na tę propozycję. Król zabija wszystkich wrogów i przyłącza się do nas.

Gra podzielona jest na 90 misji. Poruszamy się po mapie wytyczonym szlakiem, a po drodze natykamy się na różne przeszkody. Zwykle są to wrogowie, którzy chcą nas zatrzymać, nim dotrzemy do świątyni. Na szczęście w trakcie naszych podróży napotykamy też życzliwe osoby, które przyłączają się do Sanzo. Niemal wszystkie postacie zasilające szeregi drużyny mają jedną wspólną cechę. Są zmiennokształtni – gdy trzeba, przemieniają się w bestie!

Balon wzbudzał strach zmieszany z podziwem

Na przykład Son Goku zmienia się w Wielką Małpę, Cho Hakkai – w szarżującego byka, a Ryorin – w smoka. Po przemianie w bestię bohater staje się o wiele potężniejszy, używa też groźnych i efektownych ataków specjalnych. W każdej walce tylko jedna postać przemienia się w bestię. Każdy z bohaterów przeobraża się na pewien czas, po czym automatycznie wraca do swej ludzkiej powłoki.


Smok był wkurzony, kiedy okazało się, że cały ten wschód słońca to wielka lipa

Wszystkie bitwy rozgrywane są w trybie turowym. Na planszy widzimy bohaterów oraz przeciwników. Kolejno wydajemy rozkazy sterowanym przez nas postaciom. Wykonujemy kilka czynności – poruszamy się, atakujemy, rzucamy czary, przywołujemy magicznych Strażników wspierających nas w walce (potrafi to tylko Sanzo), zmieniamy się w bestie (to z kolei robią wszyscy oprócz Sanza) i używamy magicznych przedmiotów.

Koledzy z podwórka nie potrafili zaakceptować inności Grzesia

Jeżeli znajdujemy się w pobliżu obiektu, z którym możemy coś zrobić, pojawia się dodatkowa komenda – użyj.

Kolejność, w jakiej nasi podwładni wykonują polecenia, uzależniona jest od ich szybkości. Szybsze postacie wykonują ataki wcześniej, a wolniejsze – później. To samo dotyczy przeciwników. Gdy zostajemy zaatakowani przez szybkich wrogów, zdarza się, że każdy z nich wykonuje ruch, zanim wydamy rozkazy naszym bohaterom. Po zakończeniu tury wydawania komend postać wykonuje nasze polecenia, a następnie przychodzi kolej na kolejną.

Podczas naszych podróży zwiedzamy miasta i dokonujemy w nich zakupów. Nabywamy przedmioty, uzbrojenie oraz stroje. Za udane ataki i czary bohaterowie dostają punkty doświadczenia. Kiedy zbierają odpowiednią ich liczbę, awansują na wyższe poziomy doświadczenia.

Całonocna impreza u Buddy zakończyła się w łatwy do przewidzenia sposób...

Gra przesycona jest szczególnym humorem, ma lekką, radosną fabułę i wprowadza nas w egzotyczny świat z chińskich podań.

Roszada! Szach i mat!

Małpowanie Son Goku

Aby zmienić się w bestię, wybieramy jedną z postaci posiadających taką umiejętność, a następnie w menu najeżdżamy na słowo oznaczające przemianę.

Po potwierdzeniu, że chcemy dokonać przemiany, oglądamy długą, pełną różnych efektów animację, w czasie której nasz bohater zmienia się...

...w tym wypadku w Wielką Małpę, bowiem taką postać po przemianie przyjmuje Son Goku. Teraz zaczyna się prawdziwa zabawa z przeciwnikami!

Saiyuki: Journey West

OCENA **8,2** Celująca

PSX | PC | GBA | GBC | DC | PS2

Producent: Koei
Polska wersja: BRAK
Cena: 199 zł
Typ gry: strategiczno-fabularna

O co tu chodzi: przewodzimy grupie bohaterów z chińskich podań i podróżujemy z Chin do Indii

Przebieg gry: wędrujemy, spotykamy wrogów, rozgrywamy starcia i efektowne akcje, zmieniamy się w bestie

Liczba graczy: 1
Liczba misji: 88
Bronie: od mieczy po grabie
Magia: jak w baśniach
Przemoc: w słusznej sprawie

Wykorzystuje: kartę pamięci

Ciekawa i zabawna fabuła, pasjonujące walki

Widoki, jakich wiele

TRUD | DŹWIĘK | GRAFIKA | GRYW

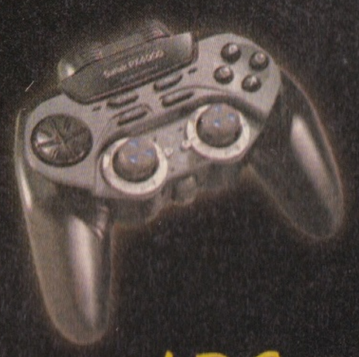
radocha.pl

... zawsze do przodu !

Saitek

www.saitek.pl

PX 4000



139,-

PX 4500

99,-

PX 5000

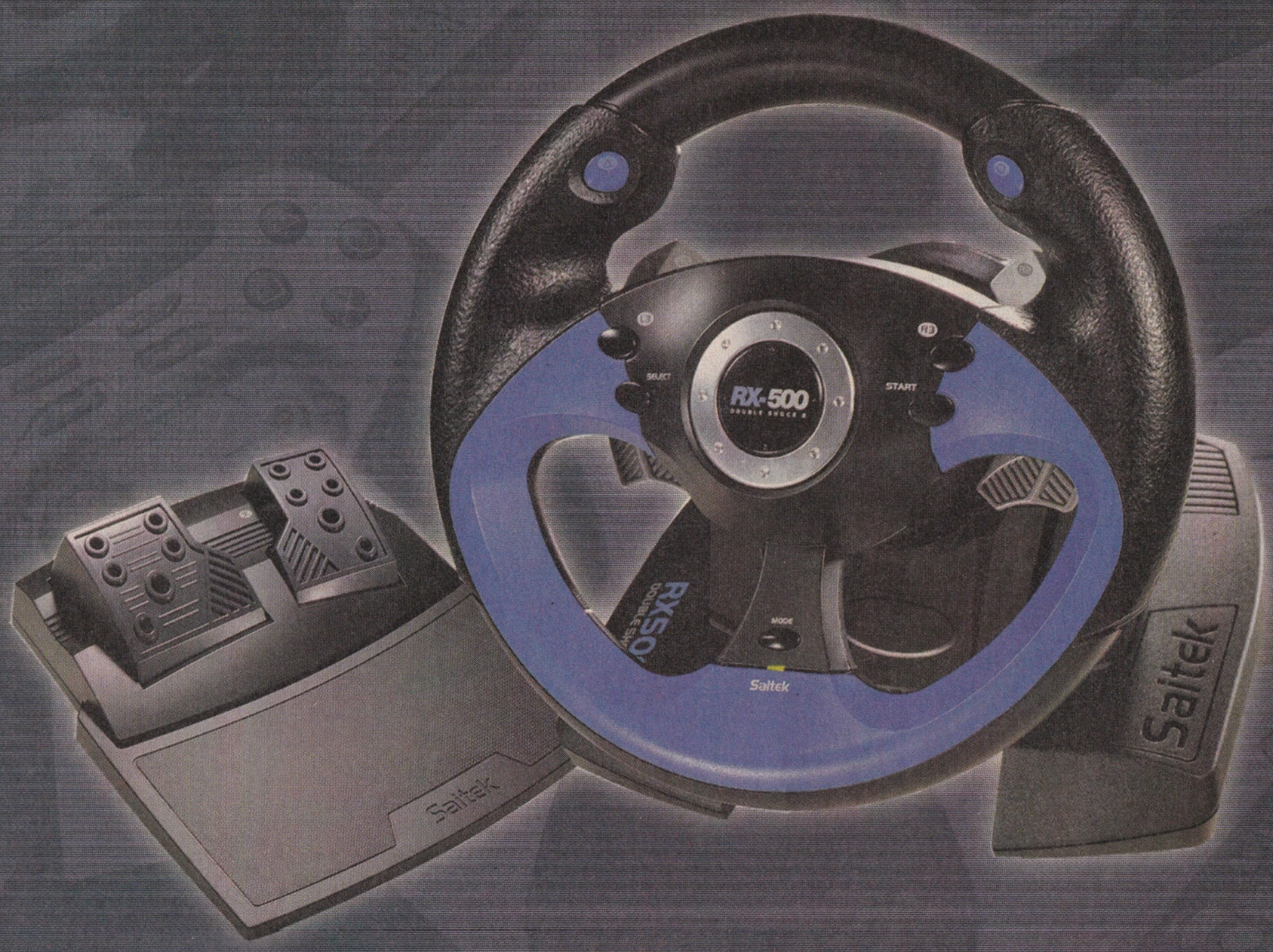
149,-

DVD Universal

119,-

Oferujemy także:

- joysticki
- myszki
- akcesoria PC



299,-

Lanser.net Dystrybucja: Lanser.net S.A. Władysławowo 30a, 82-300 Elbląg,
tel. 055 2 363 363, fax 055 2 363 366

FLOIGAN BROS.

INNE DZIEŁA VISUAL CONCEPTS

Twórcy Floigan Bros. z firmy Visual Concepts słynęli do tej pory raczej z gier sportowych na różne platformy – napisali nawet grę NBA Action 98 na Segę Saturn! Pamiętamy doskonałe serie gier NBA i NFL 2K na Dreamcasta. Podobają się nam realistyczne twarze zawodników i dynamiczna rozgrywka. Kontynuacje tych gier pojawią się na GameCube'a oraz Xboxa. Visual Concepts są także autorami ciekawej gry Ooga Booga. Walczymy w niej z wodzami innych szczepów mieszkających na tropikalnej wyspie. Zapraszamy do gry przyjaciół i walczymy we czwórkę na podzielonym ekranie albo łączymy się z internetowym serwerem Segi i szukamy partnerów do zabawy. Dla samotników przewidziano oczywiście tryb zabawy jednoosobowej.

Różni ich niemal wszystko. Łączy pokrewieństwo i upodobania. A mówią, że z rodziną dobrze wychodzi się tylko na zdjęciach...

Z anim gra Floigan Bros. ukazała się na Dreamcasta, słyszeliśmy o niej wiele. Szefowie Segi twierdzili nawet, że bracia Hoigle i Moigle Floiganowie mogą stać się dla Dreamcasta tym, czym Mario i Luigi byli i są dla Nintendo. Niestety Dreamcast nie jest już produkowany. Wciąż jednak warto grać w gry na tę konsolę!

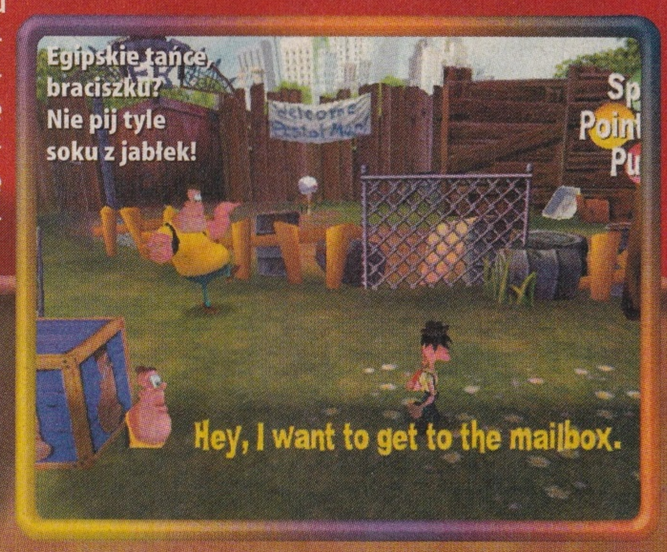
We Floigan Bros. wcielamy się w Hoigle'a – mniejszego, starszego i mądrzejszego brata. Powoli myślący Moigle wpada na pomysł zbudowania tajemniczego pojazdu. Niestety brakuje mu kilku elementów – między innymi silnika. Pomagamy mu odszukać niezbędne przedmioty na podwórku otaczającym nasz dom. Właściwie określenie terenu wokół domu mianem podwórka jest komplementem – w gruncie rzeczy to złomowisko. Walają się na nim beczki, pudła, deski oraz kawałki blachy. Dzięki temu gniazdo rodowe Floiganów nie ma szans na nagrodę w konkursie na najporządniejszy dom i ogród. Góra śmieci sprawia, że trudno nam przedostać się do wielu części podwórza. Aby usunąć złom, sporo kombinujemy. W dodatku nie wszystko jesteśmy w stanie zrobić sami – czasem potrzebujemy pomocy starszego brata.

Nie zawsze udaje nam się powiedzieć mu, co ma zrobić. Żeby czegoś dokonać, uciekamy się do tak podłych zachowań, jak obrażanie naszego braciszka albo wywoływanie u niego zawrotów głowy. W tym drugim wypadku biedny Moigle pada na ziemię, a my używamy jego brzucha jako trampoliny.

Gra jest zabawna – pękamy ze śmiechu widząc, jak znudzony naszą bezczynnością Moigle usiłuje pobawić się jo-jo, po czym wyrzuca je z wściekłością i mamrocze jakieś gniewne komentarze. Głosy postaci brzmią ciekawie. Jeśli mamy problemy ze zrozumieniem oryginalnego akcentu braci, pomagają nam pojawiające się na ekranie napisy. Nieźle brzmi też muzyka przygrywająca w tle.

Od czasu do czasu Moigle proponuje nam zagranie w jakąś grę. Czasem bawimy się tylko z bratem, czasem zaś walczymy wspólnie z hordami kotów nasłanych przez złego Barona Malodorousa, czarnego charaktera gry, który chce przejąć nasze podwórko. Każda wygrana w minigrze przynosi punkty. Jeśli zbieramy odpowiednią ich liczbę, uczymy Moigle'a nowych czynności, na przykład podnoszenia nas.

Floigan Bros. ma jedną, ale poważną wadę. Gra jest krótka. Jeśli wiemy, co i jak robić, przechodzimy ją w zaledwie dwie godziny! Dlatego Floiganowie nie mają szans, by podkopać pozycję braci Mario. Jednak warto poświęcić im chociaż chwilę.



OCENA 7,9
Bardzo dobra

Floigan Bros.

PSX PC GBA GBC **DC** PS2

Producent: Sega
Polska wersja: BRAK Cena:
Typ gry: zręcznościowo-przygodowa 199 zł

O co tu chodzi: szukamy części potrzebnych do budowy pojazdu, walczymy z kotami i gramy z bratem w różne gry
Przebieg gry: ustalamy, gdzie leży przedmiot, jak można użyć brata do zdobycia go i wykonujemy zadanie

Liczba graczy: 1
Liczba braci: 2
Gra przez internet: jest!
Przemoc: tylko niezbędna
Humor: rodem z kreskówki

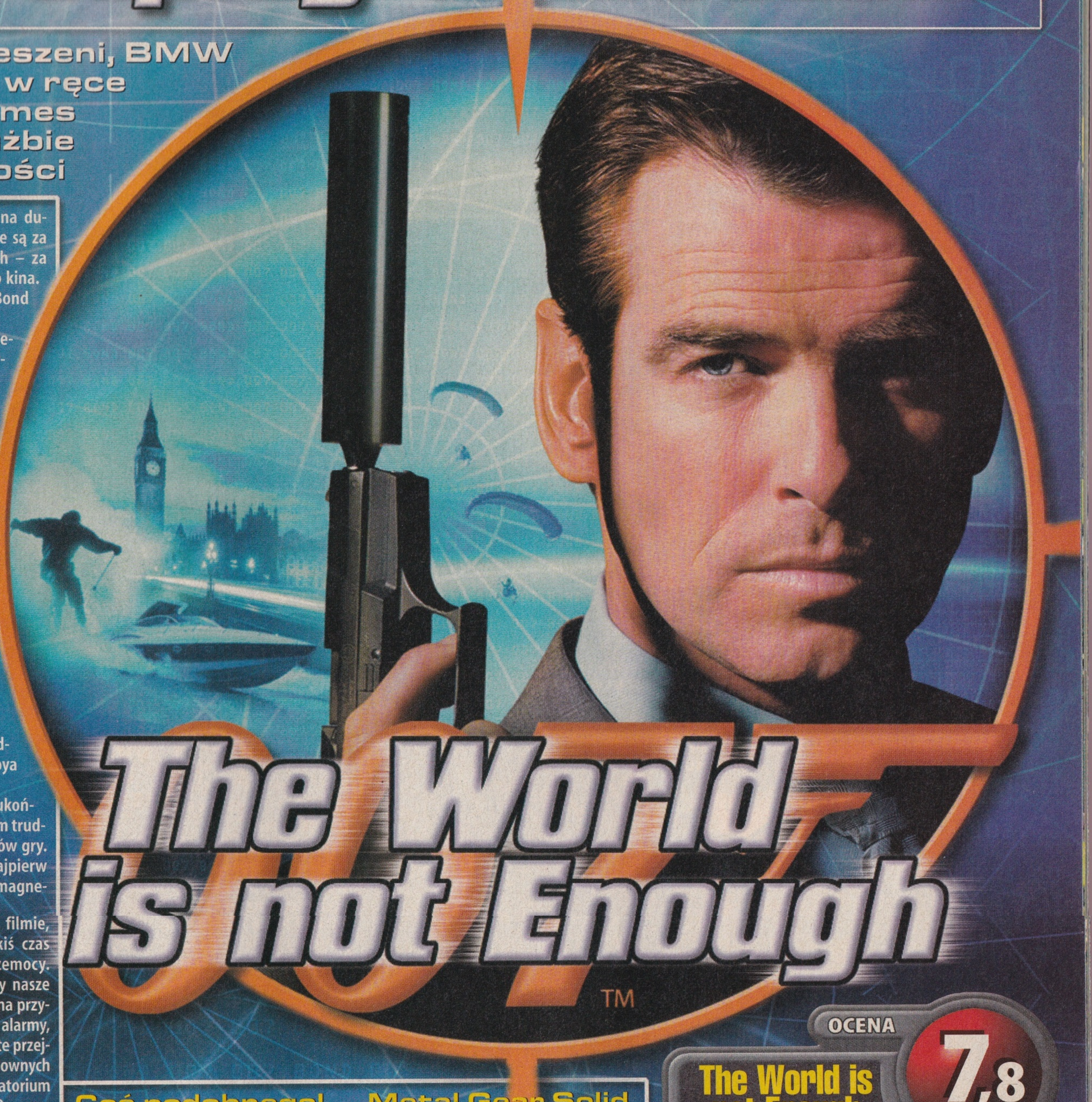
Wykorzystuje
kartę pamięci z wyświetlaczem (VMU)

Doskonały pomysł, dużo humoru
Bardzo krótka

TRUD DŹWIĘK GRAFIKA GRYW

Superszpieg w kieszeni

Walther PPK w kieszeni, BMW w garażu i martini w ręce – oto on, Bond. James Bond, szpieg w służbie Jej Królewskiej Mości



The World is not Enough

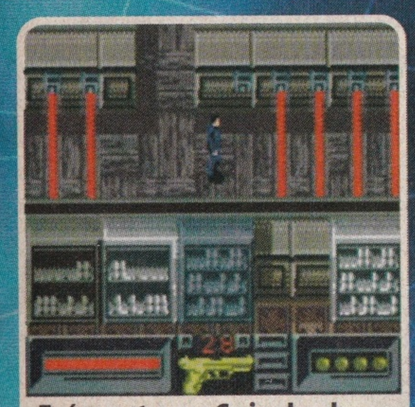
Przygody popularnego agenta 007 na dużym ekranie przez jednych uważane są za najlepsze filmy akcji, przez innych – za przykład naiwnego i prymitywnego kina. Wszyscy wiemy jednak, kim jest Bond i w jaki sposób ten dżentelmen zarabia na życie.

Fabuła filmu The World is not Enough została wcześniej wykorzystana w dwóch grach o tym samym tytule – na konsolę PlayStation i na Nintendo 64. Akcję oglądaliśmy w nich z oczu bohatera. W wersji na GameBoya Color widzimy wszystko z boku. Postacie nie są duże, ale nie mamy problemu z rozpoznaniem ludzi. Co prawda animacja nie jest najlepsza, ale mimo tego gra się przyjemnie. Wszystkie dialogi pojawiają się na ekranie obok portretów rozmawiających.

Łóżko w kształcie głowy Vadera regeneruje siły i przywraca moc

Niestety urocza pani doktor Christmas (czyli Gwiazdka) Jones nie wygląda na małym ekraniku GameBoya ani w połowie tak dobrze jak w kinie.

Chociaż gra składa się tylko z ośmiu poziomów, nie ukończymy ich wszystkich w czasie dużej przerwy. Poziom trudności rośnie wraz z pokonywaniem kolejnych etapów gry. Poza tym zabawa nie polega tylko na strzelaniu. Najpierw zdobywamy pistolet, później poszukujemy karty magnetycznej, która otworzy przed nami drzwi.

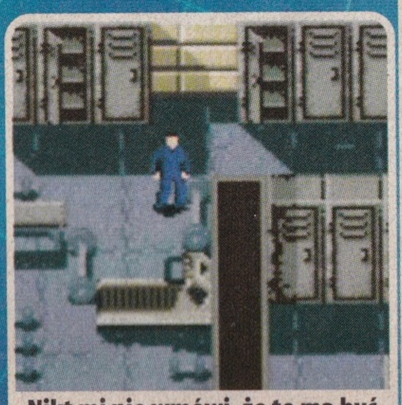


Znów motywy z Gwiezdnych wojen? Zabierzcie te miecze!

Podobnie jak w filmie, tylko raz na jakiś czas używamy przemocy. Często wytężamy nasze szare komórki – na przykład aby omijać alarmy, odszukiwać ukryte przejścia i używać cudownych zabawek z laboratorium nieocenionego Q – wynalazcy wszystkich gadżetów Bonda.

Ciekawą cechą The World is not Enough jest opcja współdziałania z wersją na Nintendo 64. Jeśli używamy Transfer Paka do połączenia obu gier, nasza postać z Nintendo 64 uzyskuje zdrowie – tym więcej, im dalej zaszliśmy na GameBoyu Color.

Po premierze GameBoya Advance obawialiśmy się, że posiadacze starszej wersji konsolki zostaną odcięci od nowości. Na szczęście cały czas pojawiają się interesujące tytuły. The World is not Enough to właśnie taka gra. Nie jest to co prawda obowiązkowy zakup każdego właściciela GameBoya Color, ale warto się nią bliżej zainteresować – agent 007 czeka!



Nikt mi nie wmówi, że to ma być wnętrze Gwiazdy Śmierci

Coś podobnego!

Jeśli lubimy wcielać się w prawdziwych bohaterów, The World is not Enough z pewnością przypadnie nam do gustu. Ale w co grać, kiedy już skończymy przygody Bonda? Oto dwa tytuły, które z pewnością nam się spodobają.

Perfect Dark

Podobnie jak The World is not Enough, gra Perfect Dark ukazała się najpierw w wersji na konsolę Nintendo 64. Przygody pięknej i niebezpiecznej agentki stworzyła firma Rare, znana z wielu doskonałych tytułów. Wersja na GameBoya nie jest aż tak rozbudowana jak gra na dużą konsolę, ale też nam się podoba.

Metal Gear Solid

To prawdziwa perła wśród gier na GameBoya Color. Jako samotny, doskonale wyszkolony komandos Solid Snake przedzieramy się przez wrogą fortecę, likwidując po drodze zgrupowania przeciwników. Czynimy to bezszelestnie i cały czas staramy się, by nikt nas nie spostrzegł.

Do wyboru są najróżniejsze typy uzbrojenia. Dodatkowo mamy też dostęp do specjalnych misji treningowych. Te misje to dobra szkoła walki – ćwiczymy w nich posługiwanie się bronią i technikami kamuflażu. Poza tym są one także interesującym wyzwaniem dla naszego komandosa.

The World is not Enough

OCENA **7,8** Bardzo dobra

PSX PC GBA **GBC** DC PS2

Producent: Electronic Arts
Polska wersja: BRAK Cena:
Typ gry: zręcznościowo-przygodowa 149 zł

O co tu chodzi: przejrzeć podły spisek, pokonać spiskowców i ich wspólników, uratować świat, poderwać panią doktor
Przebieg gry: chodzimy, otwieramy drzwi, trochę strzelamy, używamy zabawek od Q, znów strzelamy i tak aż do samego końca

Liczba graczy: 1
Liczba poziomów: 8
Bronie: mnóstwo
Przeciwnicy: sami źli
Przemoc: dla królowej!

Wykorzystuje
Transfer Pak

Ciekawy pomysł i niezłe wykonanie
Biedna animacja

TRUD DŹWIĘK GRAFIKA GRYW

ADVENTURE

PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE

W pierwszą część przygód dzielnego archeologa graliśmy na komputerach Atari... w latach osiemdziesiątych! Później Pitfall Harry Jr. występował na innych platformach, a teraz gości na naszych konsolkach

Podczas ekspedycji naukowej w dżungli południowoamerykańskiej Pitfall Harry zostaje porwany przez kapłana z tajemnej świątyni. Wcielamy się w syna naukowca i ruszamy na pomoc. Na drodze ekspedycji ratunkowej roi się od węży, krokodyli i innych dzikich zwierząt, które chcą nam przeszkodzić. Pokonujemy je za pomocą arsenału rodem ze słynnych filmów o Indiana Jonesie: procą, bumerangiem i... paskiem od spodni.

Partnerka do tanga była szczupła i giętka

Wcale nie zaczepiałem twojej żony!

– Jaki wąż?! Nienawidzę węży! – A ja ludzi!

Wspinamy się po lianach, zjeżdżamy wydrążonymi kłodami albo używamy pajęczyn jako trampolin. Na końcu każdego etapu walczymy z jego władcą. Pojedynki są trudne. I nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie to, że w tej grze nie ma... możliwości zapisu rozgrywki ani systemu haseł, dzięki którym zaczynalibyśmy zabawę od wybranych momentów! Kolejna wada polega na tym, że często nie dostrzegamy leżących na drodze węży, bo zlewają się z tłem.

Animacje są świetne. Podczas wchodzenia po lianie młody Pitfall buja się, po zderzeniu z drzewem upada nieprzytomny, a gdy biegnie wśród opadających liści, kurzy mu się spod stóp. Szkoda tylko, że nie słyszymy odgłosów dżungli. Niestety nie naprawia to głównej wady gry. Pitfall: The Mayan Adventure jest zbyt trudny, a szkoda.

OCENA

Pitfall: The Mayan Adventure

5,0 Dostateczna

GBA Platforma

Producent: Majesco
Polska wersja: BRAK Cena:
Typ gry: platformowa 199 zł

+ Ładne animacje bohatera
- Brak zapisu gry

TRUD DŹWIĘK GRAFIKA GRYW

Dziękujemy firmie www.uktima.pl za wypożyczenie gry do testu

PODCZAS PRZECHADZKI PO LESIE TWEETY ZNAJDUJE DZIWNĄ SKRZYNIĘ. NIESTETY ZE ŚRODKA WYSKAKUJE ZŁY DUCH, KTÓRY ZARAŻA PTASZKA CHOROBĄ. TERAZ MAŁY TWEETY POWOLI ZMIENIA SIĘ W KAMIEŃ!

W tej grze naszym zadaniem jest znalezienie pięciu rozrzuconych po świecie magicznych kamieni, z których wróżka przygotuje lekarstwo dla chorego ptaszka. Wcielamy się w jednego z sześciu bohaterów z kreskówek i ruszamy na poszukiwania.

Tweety and the Magic Gems to wieloosobowa gra planszowa. Spośród postaci dobrze znanych z telewizyjnych kreskówek wybieramy jedną i przenosimy się na mapę świata. Losujemy z talii kartę, która mówi, jak daleko się ruszamy. Magiczne klejnoty są ukryte w miastach,

To dzięki nim Tweety nie zmieni się w pomnik

a tych jest 16. Gramy w minigry – prawie wszystkie są proste i mało oryginalne.

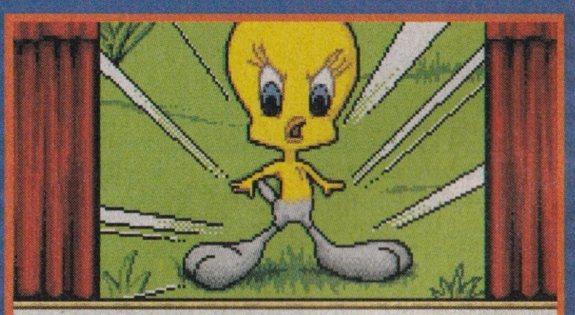
Gra byłaby miła, gdyby nie kilka wad psujących zabawę. Plansza, po której się poruszamy, jest zbyt duża i złożona. Przemieszczamy się wolno i nie widzimy nic poza najbliższym otoczeniem – brakuje możliwości zbliżenia lub oddalenia mapy. Gdy ukradną nam przedmioty lub jeden z kryszta-

Na obozie harcerskim rozegrano kolejne zawody w wypełnianiu normy

łów, wiele czasu zajmuje zdobycie go jeszcze raz. Brakuje też opcji zatrzymania rozgrywki. Jednak największą wadą jest to, że w Polsce Tweety and the Magic Gems sprzedawany jest w wersji... niemieckiej! Jeśli nie znamy tego języka, nie poznamy ani fabuły i zasad gry, ani działania przedmiotów. Krótko mówiąc – nie pogramy sobie.

Grafika wygląda nie najlepiej, trochę lepsza jest muzyka. Wejściu do każdego miasta towarzyszy piosenka charakterystyczna dla danego regionu. W Rio słuchamy samby, w Hongkongu muzyki orientalnej, a w Rzymie miłosnej melodii. Brakuje jednak dobrych efektów dźwiękowych.

Tweety and the Magic Gems to gra, która z powodzeniem mogłaby zostać wydana na GameBoya Color. Polecamy ją tylko niemieckojęzycznym fanatykom Tweety'ego.


– Pośpiesz się, kotecku, albo na obiadek będzie betonik!

OCENA

Tweety and the Magic Gems

3,5 Mierna

GBA Platforma

Producent: Kemco
Polska wersja: BRAK Cena:
Typ gry: planszowa 199 zł

+ Dużo minigier, Tweety i spółka
- Gra po niemiecku!

TRUD DŹWIĘK GRAFIKA GRYW

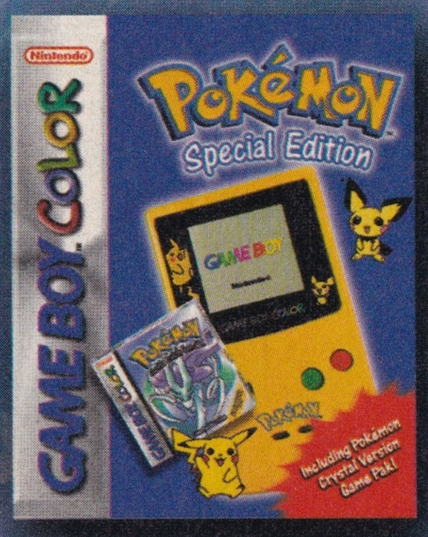
Dystrybutor:
Lukas Toys Sp. z o.o.
Ul. Partynicka 29
53-031 Wrocław

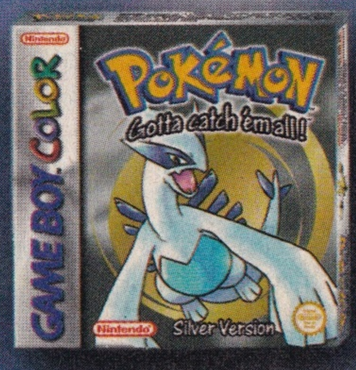
www.nintendo.com

Pokémon

Gotta catch 'em all!™

Rozwikłaj tajemnicę





Nintendo®

GAME BOY™ COLOR

© 1995–2001 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.
TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD. © 2001 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

THE POWERPUFF GIRLS™ BATTLE HIM!

PAINT THE TOWNSVILLE GREEN

Hasło reklamowe gry z Atomówkami mówi o dziewczynkach ratujących świat przed ułożeniem się do snu. Niestety obawiamy się, że grając w przygody Atomówek na GameBoyu, zaśniemy, zanim na dobre zabierzemy się do dzieła.

O części pierwszej – Bad Mojo Jojo z rudowłosą Bójką w roli głównej – pisaliśmy w majowym numerze PLAYA. W Battle HIM! bohaterką jest blondwłosa Bajka, a czarnowłosa Brawurka występuje w Paint the Townsville Green.

Niestety twórcy nie wyciągnęli żadnych wniosków z tego, co mówili gracze i wielbiciele serialu po premierze nieudanej pierwszej części. Wyciągnęli za to postacie i przedmioty z Bad Mojo Jojo. Po raz kolejny latamy po zbyt wielkich poziomach, unikając spotkań z koleżkami owiniętymi w bandaże, zbieramy malutkie serduszka, karty i fiolki. Nie byłoby tak źle, gdyby nie to, że poziomy są gigantyczne. Ciągle się gubimy – czy to w ogrodzie, czy w szkole. W przedmioty trafiamy za piątym razem, bo są za małe.

Największą wadą gier z Atomówkami jest to, że każda porażka oznacza powrót do samego początku poziomu i utratę wszystkich zebranych przedmiotów. Przechodzenie wszystkiego od nowa zajmuje zazwyczaj kilkanaście minut. A najtrudniejszego – nawet kilkadziesiąt minut!

Akcja gry jest nieciekawa. Czasem spotykamy wrogów – jeżeli chcemy, walczymy z nimi, jeśli nie, bez problemu ich unikamy. I to jest najrozsądniejsze wyjście, bo walka jest nudna.

Poprzednią grę oceniliśmy surowo. Te dwie dostają wspólną, jeszcze niższą ocenę. Żal nam wielbicieli Atomówek, których skusi okładka z ich ulubioną bohaterką.

OCENA

The Powerpuff Girls

4,9 Miernа

GBC Platforma

Producent: Ubi Soft
Polska wersja: BRAK Cena:
Typ gry: zręcznościowa 149 zł

Atomówki

Cała reszta

TRUD DŹWIĘK GRAFIKA GRYW

TOM&JERRY IN MOUSE ATTACKS!

Tom uwięził zaproszonych na urodziny gości w różnych częściach domu. Jerry uwalnia całe towarzystwo! Biegamy po pokojach i zbieramy złociste przedmioty. Gdy zgromadzimy ich odpowiednią liczbę, przechodzimy przez drzwi. Gramy tam w minigrę. Nie zawsze wygrywamy za pierwszym razem. Denerwuje to młodszych miłośników kotka i myszki. Dużą wadą gry jest mała liczba przedmiotów odnawiających energię.

Gra wygląda bardzo ładnie. Od razu widzimy, gdzie jesteśmy i gdzie daje się wskoczyć. Od czasu do czasu oglądamy wstawki filmowe z kreskówki!

Tom & Jerry jest grą przeznaczoną dla młodszych graczy. Jednak ze względu na wysoki poziom trudności polecamy ją głównie tym, którzy nie boją się porażek, mają starsze rodzeństwo albo wyćwiczone paluszki.

OCENA

Tom & Jerry in Mouse Attacks!

6,7 Dobra plus

GBC Platforma

Producent: Ubi Soft
Polska wersja: BRAK Cena:
Typ gry: zręcznościowa 149 zł

Świetna grafika

Czasem stanowczo za trudna

TRUD DŹWIĘK GRAFIKA GRYW

Dexter's Laboratory to świetna kreskówka. Znamy Dextera i jego siostrę Dee Dee i lubimy ich za szalone pomysły i eksperymenty. Niestety w grze spotykamy tylko Dextera w trzech niewiele różniących się odmianach. Ani śladu Dee Dee, za to wszędzie pełno zbuntownych robotów.

Łażą one po korytarzach, podstawiają się pod nasze kule i od czasu do czasu strzelają. Dexter unika bez trudu ich pocisków i zbiera przedmioty ukryte za czerwonymi drzwiami. Szybko nas to męczy.

Grafika jest nieciekawa – cały czas oglądamy te same korytarze, te same roboty, te same windy. Szkoda, że twórcy gry nie wzięli z serialu czegoś więcej. Uganianie się za Dee Dee i robienie coraz bardziej szalonych eksperymentów byłoby dużo lepszą zabawą niż ta głupia bieganina.

Dexter's Laboratory: Robot Rampage polecamy tylko miłośnikom młodocianego wynalazcy-geniusza.

OCENA

Dexter's Laboratory: Robot Rampage

5,5 Dostateczna

GBC Platforma

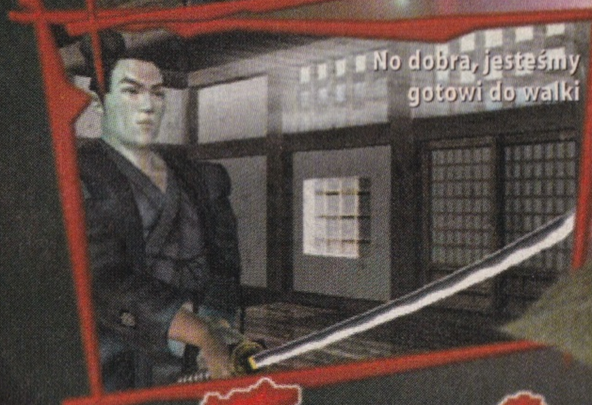
Producent: Ubi Soft
Polska wersja: BRAK Cena:
Typ gry: zręcznościowa 149 zł

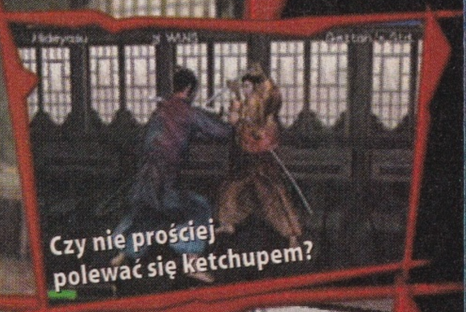
Dexter!

Nuda, cały czas straszna nuda

TRUD DŹWIĘK GRAFIKA GRYW

DEXTER'S LABORATORY: ROBOT RAMPAGE





KENGO

MASTER OF BUSHIDO

Pojedynki samurajów zawsze wzbudzały wielkie emocje. Ostre jak brzytwy miecze i brak zbroi sprawiają, że taka walka to niebezpieczna zabawa

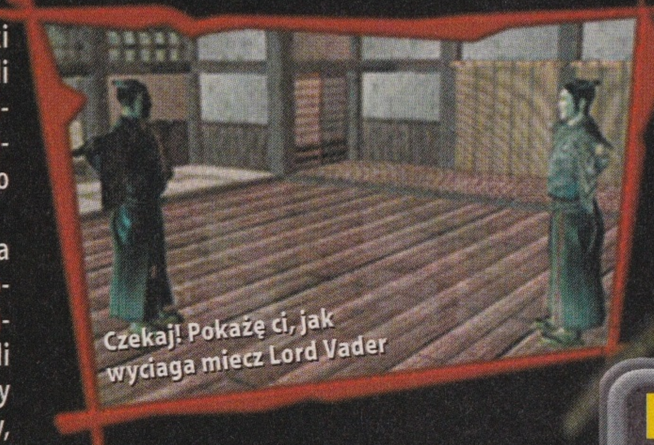
Tak łatwej i rozbudowanej bijatyki dawno nie widzieliśmy. Nawet jeśli nie mamy zielonego pojęcia, jak zadawać ciosy, już po godzince zabawy czujemy się jak wytrawny mistrz samurajskiego miecza. Jak to możliwe? Po kolei...

Wybieramy jednego z trzech dostępnych na początku gry wojowników i odwiedzamy dojo, czyli salę treningową mistrza, który zajmie się naszą edukacją. Każdy z nauczycieli specjalizuje się w innym stylu walki i uczy nas odmiennych technik. Sami decydujemy, czy naszą specjalnością będą mordercze cięcia, subtelne pchnięcia czy też widowiskowy fechtunek. Stylów walki jest tyle, że każdy znajduje coś dla siebie.

Stopniowo poznajemy nowe techniki, z których tworzymy własne kombinacje ciosów. W trakcie walki wykonujemy je jednym przyciskiem, co ułatwia zabawę. Z lekcji na lekcję stajemy się coraz lepsi, aż w końcu przychodzi czas na egzamin. Po raz ostatni walczymy drewnianym mieczem i jeśli nam się poszczęści, zaczyna się właściwa gra. Dostajemy prawdziwy miecz i wreszcie walczymy z innymi samurajami. Pojedynki są widowiskowe i krwawe. Po każdym trafieniu nasze kimono zmienia kolor na purpurowy, a z ran tryskają fontanny krwi. Jeśli chcemy, wyłączamy wyświetlanie scen przemocy.

Grafika jest na przyzwoitym poziomie, choć po PlayStation 2 oczekiwaliśmy znacznie więcej. Odgłosy towarzyszące pojedynkom brzmią wyśmienicie. Szczęk mieczy, bojowe okrzyki czy posapywanie po wyczerpującym ataku sprawiają, że bez reszty oddajemy się walce.

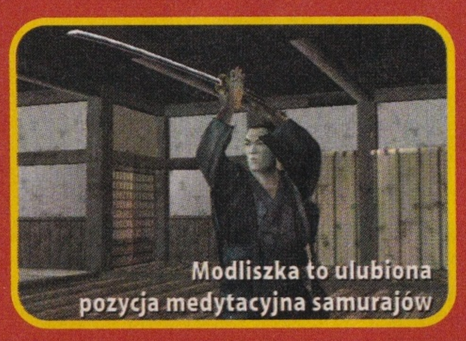
Kengo: Master of Bushido to udana bijatyka. Bardziej niż sprawne palce liczy się w niej taktyka. Jeśli nigdy nie czuliśmy się mocni w tego typu grach, oto wymarzona rzecz dla nas – prosty, miły i przystępny symulator dzielnego samuraja.

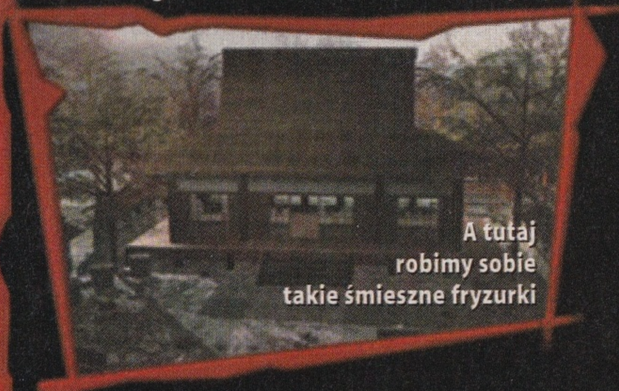


TRENING CZYNI MISTRZEM

W grze sami rozwijamy do perfekcji wiele elementów, które powinien opanować każdy szanujący się samuraj. Treningi są wspaniale zrealizowanymi minigierkami, których pomyślne ukończenie podnosi nasze umiejętności.

Największą frajdę sprawia nam test polegający na ścięciu jak największej liczby bambusowych pali. Wyciągamy miecz i wywijamy nim bez opamiętania, a wokół nas las palików znika w błyskawicznym tempie. Taka zabawa dostarcza masę radości, ale największą satysfakcję przynosi ćwiczenie z rozstawionymi wokół ośmioma świecami. Kiedy jednym ruchem ucinamy wszystkie knoty, jesteśmy gotowi do prawdziwej walki.





OCENA

Kengo: Master of Bushido

6,5 Dobra

PSX, PC, GBA, GBC, DC, PS2

Producent: Ubi Soft
Polska wersja: BRAK
Cena: 249 zł
Typ gry: bijatyka

O co tu chodzi: kroimy przeciwników na plasterki i zdobywamy upragniony tytuł mistrza bushido

Przebieg gry: wybieramy postać, kijem okładamy mistrza, aż daje nam miecz i wyruszamy na wielki turniej

Liczba graczy:	1-2
Liczba postaci:	18
Liczba aren:	18
Przemoc:	wedle uznania
Liczba technik:	ogromna

Wykorzystuje
Dual Shock 2, kartę pamięci

Łatwa obsługa, efektowne pojedynki, świetna muzyka
Tylko dla maniaków miecza

TRUD, DŹWIĘK, GRAFIKA, GRYW

Pokémon Project Studio

Jak urozmaicić urodziny? Proponujemy wysłać zaproszenia, rozwiesić w domu transparenty i obdarować wszystkich gości koralikami, tatuażami i latawcami. A wszystko to ozdobić pokémonami!

Czy nam się to podoba czy nie, pokémony wciskają się wszędzie. Mamy gry, serial, filmy w kinie, jogurty i chrupki z tymi urrroczymi stworrrkami. Widzimy je na listach i kopertach... Jeśli potrafimy rysować, malujemy je w zeszytach, a jeśli nie potrafimy, prosimy o pomoc uzdolnionych kolegów i koleżanki lub używamy naklejek. Albo odpalamy Pokémon Project Studio!

Jest to program, za pomocą którego tworzymy pocztówki z wizerunkami stworków, papeterie, koperty, a nawet latawce lub tatuaże-kalkomanie! Program wydany został w dwóch wersjach – Red oraz Blue. W każdej znajduje się kilkadziesiąt rysunków pokémonów.

Niestety, po włożeniu płyty do napędu CD naszego komputera przeżywamy rozczarowanie. Program jest po angielsku. Co prawda instaluje się go łatwo, ale zdecydowanie przyjemniej byłoby czytać napisy w naszym ojczystym języku. Podobnie jest z obsługą. Ikonki wyglądają ładnie i czytelnie, ale po najechaniu na nie myszką widzimy polecenia w języku angielskim. Zanim sprawdzimy w instrukcji, do czego służą, upływa wiele czasu. Podręcznik został przygotowany starannie, jednak korzystanie z niego jest uciążliwe dla najmłodszych wielbicieli pokémonów.

Ale kiedy przyzwyczailiśmy się już do komend w obcym języku, z przyjemnością bierzemy się do projektowania kartek, zaproszeń na imprezy i innych drobiazgów. Do wyboru mamy różne gotowe projekty, które zmieniamy i ozdabiamy zgodnie z naszym gustem. Jeśli chcemy – projektujemy coś własnego, zaczynając od zera.

Niestety w obu wersjach występuje tylko pierwsze 150 pokémonów – brakuje nam tych, które znamy z gier wersji Gold i Silver. Drugą wadą programu jest brak polskich literek – jeśli napiszemy na przykład Wesołych Świąt, kreski i ogonki dorysowujemy później, na gotowym wydruku.

Dużym plusem są natomiast rysowane instrukcje składania bardziej skomplikowanych projektów. Dzięki temu dokładnie wiemy, w jaki sposób złożyć kartkę po jej wydrukowaniu.

Pokémon Project Studio to dobry program – łatwy w obsłudze i przydatny dla każdego wielbiciela pokémonów. Niestety braku polskiej wersji nie rekompensuje nawet najobszerniejsza instrukcja. PLAY jest rozczarowany taką postawą polskiego wydawcy – zwłaszcza że jest nim firma CD Projekt znana z dobrych tłumaczeń wydawanych przez siebie gier.

Pokémon Project Studio

OCENA **7,6** Bardzo dobra

PSX, **PC**, GBA, GBC, DC, PS2

Producent: CD Projekt
Polska wersja: BRAK
Cena:
Typ: program graficzny
79,90 zł

O co tu chodzi: projektujemy papeterie, koperty, transparenty i co się tylko da, a następnie ozdabiamy pokémonami
Przebieg gry: jakiej gry? Wybieramy projekt, przerabiamy, drukujemy, używamy, projektujemy następny...

Liczba graczy: 1
Liczba pokémonów: 151
Liczba pomysłów: ogromna
Bronie: pędzel i paleta
Przemoc: jeżeli narysujemy...

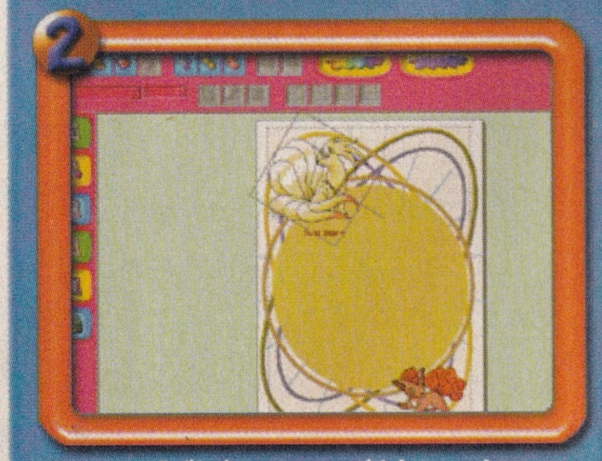
Wymagania
P100, 16 MB RAM

- Mnóstwo projektów do wykorzystania
- Wszystko po angielsku!

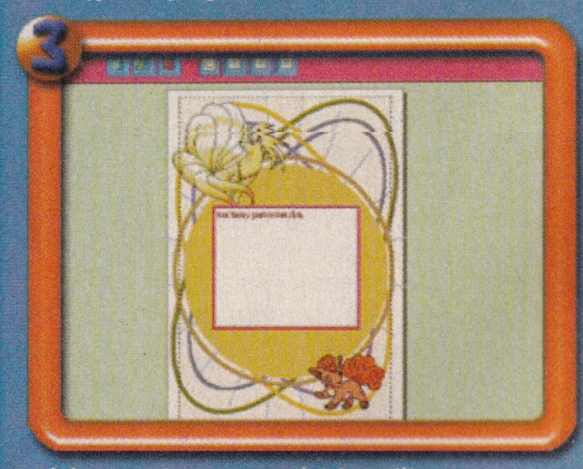
TRUD DŹWIĘK GRAFIKA GRYW

Pierwsze kroki

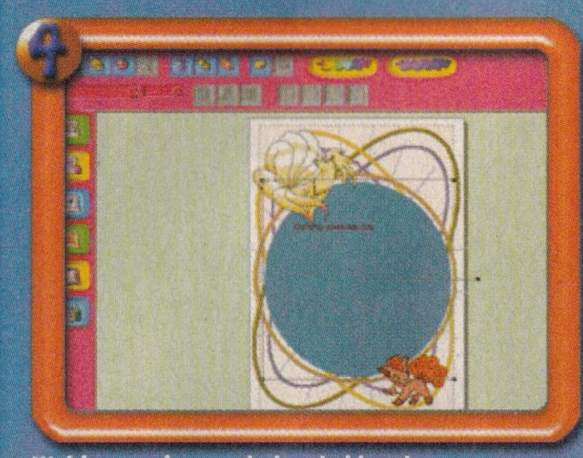
W Pokémon Project Studio projektujemy prawie wszystko, o ile poznaliśmy instrukcję. Najpierw wybieramy jeden z projektów.



Teraz modyfikujemy to, co widzimy – obracamy obrazki lub wymieniamy je na jakieś inne dostępne w programie.



Ojej, wszystko tu po angielsku! Klikamy na tekst w ramce i zastępujemy go polskim. Chyba że szykujemy pracę na lekcję angielskiego.



Wybieramy jeszcze kolor tła i kartka z pamiętnika jest gotowa. Zapisujemy ją do wykorzystania lub po prostu drukujemy.

RALLY CHAMPIONSHIP XTREME

W roli pilotów
Maciek Wisławski i Magda Lukas

CECHY GRY

- Pełna polska wersja językowa
- Niesamowita grywalność
- Rewolucyjna fizyka jazdy
- Rajdy w interncie – liga i puchary
- 5 trybów gry, 28 odcinków specjalnych
- 28 licencjonowanych samochodów
- Niespotykany dotąd system uszkodzeń
- 4 rajdy – Safari, Arktyczny, Mistrzostwa Wielkiej Brytanii i USA

Unikalny edytor komentarzy pilota!

Wydawca ACTUALIZE

Producent WARTHOG

99 ZŁ

www.rallychampionship.pl

LEM LICOMP•EMPIK•MULTIMEDIA WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE

L.E.M. Sp. z o.o. – ul. Obornicka 11, 02-948 Warszawa
tel./fax (0-PREFIX-22) 651 73 (od 24 do 26)
www.lem.com.pl • lem@lem.com.pl

SPONSORZY PREMIERY: Castrol

ROWIŃSKI & WAJDEMAJER

PC CD ROM

Logitech POLECAMY KIERUNICĘ momo FORCE

Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie zastosowane loga i nazwy firmowe są wyłączną własnością odpowiednich firm i stosowanie ich bez specjalnych zezwoleń jest prawnie zabronione.

RED FACTION VS

OBCY KONTRA

Obie gry mogą przestraszyć największego twardziela, ale która z nich robi większe wrażenie na prawdziwym, doświadczonym graczu?

W obu grach wcielamy się w zdesperowanych ludzi, pozornie niegotowych stawić czoło sytuacji, w jakiej się znaleźli. Jednak dzięki naszej pomysłowości i celnemu oku przeżywamy w śmiertelnie niebezpiecznym środowisku. Obie gry piętrzą przed nami nieoczekiwane zwroty akcji, widowiskowe sceny strzelanin i zagadki będące wyzwaniem dla intelektu.

Parker – bohater Red Faction –znalazł się w samym sercu rewolucji, która zamienia się w walkę o życie. Na każdym kroku czyhają na niego zastępy bezwzględnych strażników korporacji Ultor. Na domiar złego w powietrzu unosi się śmiertelny wirus.

Z kolei w Half-Life: Blue Shift kierujemy poczynaniami Barna Calhouna, który jest szeregowym strażnikiem w tajnym rządowym laboratorium. Gdy niebezpieczny eksperyment wymyka się spod kontroli, w podziemnym kompleksie pojawiają się obce stwory. Z duszą na ramieniu i łomem w spoconej dłoni uciekamy z tego miejsca.

Obie gry wnoszą powiew świeżości do gatunku. W Red Faction po raz pierwszy w historii strzelanin niszczymy wszelkie obiekty i dewastujemy pomieszczenia. Po naszych salwach zostają dziury w ścianach, a wybuch rakiety tworzy wielki, dymiący krater w ziemi.

W Blue Shift rewolucja dotyczy fabuły, ale doceniają ją wyłącznie weterani poprzednich części Half-Life'a. To niesamowite uczucie przemykać przez dobrze znane tereny, obserwować tę samą akcję jako inny bohater. Zamieramy, gdy na własne oczy widzimy Gordona Freemana, naszego bohatera z pierwszej części gry.

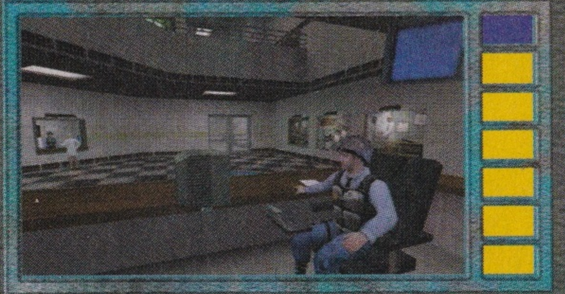
Jak zakończy się to starcie komputerowych thrillerów? Ring wolny!

Fabuła i nastrój

Red Faction

Na Marsie wybucha bunt. W bohaterskim zrywie razem z innymi górnikami walczymy o wolność z bezwzględną korporacją Ultor. Sytuację pogarsza tajemniczy, śmiertelnie groźny wirus.

Blue Shift



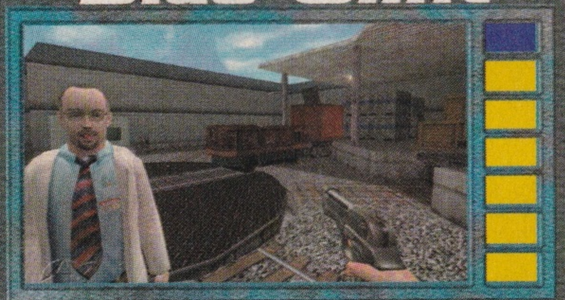
Po nieudanym eksperymencie w laboratorium Black Mesa nasza sytuacja jest dramatyczna. Na każdym rogu czają się potwory, a wojsko chce zabić wszystkich pracowników.

Dźwięki i głosy

Red Faction

Czujemy się jak świadkowie prawdziwej rewolucji. Zewsząd dobiegają nas krzyki nawołujących się ludzi, a z głośników płyną komunikaty wzywające powstańców do złożenia broni.

Blue Shift



Błagalne wołania przerażonych naukowców upiornie komponują się z mlaskaniem potworów i trzaskiem przeładowywanej broni. Oblewamy się zimnym potem...

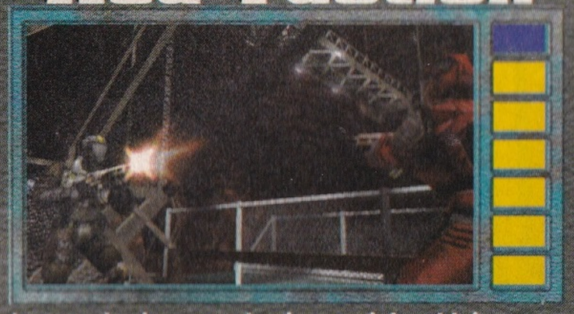
Pod powierzchnią Marsa kryje się wielka tajemnica

Ze słynnej twarzy na Marsie został tylko ten fragment brwi

BLUESHIFT

Grafika

Red Faction



Jest atrakcyjna, czytelna i wspaniale oddaje klimat niegościnnego Marsa. Po raz pierwszy nasze strzały niszczą wrogie instalacje i zamieniają pomieszczenia w gigantyczny krater.

Blue Shift

Sugestywna , tworzy niepowtarzalny nastrój. Jak na dzisiejsze standardy trochę uproszczona, ale dzięki starannie dobranym teksturom nie zwracamy na to uwagi. Potwory są świetne!

Tryb wieloosobowy

Red Faction

Do wyboru mamy trzy tryby gry znane z wcześniejszych strzelanin, ale opcja niszczenia ścian czyni zabawę niepowtarzalną. Zamiast wejść przez drzwi po prostu wysadzamy ścianę obok!

Blue Shift

Gra wieloosobowa przypomina słynnego Counter-Strike'a, ale nie dostarcza aż tylu emocji. Całą gromadą biegamy po Black Mesa i strzelamy ze znanych broni. Ta gra służy do zabawy samemu!

Arsenał

Red Faction

Do dyspozycji mamy aż 16 rodzajów zabawek, wszystkie są pięknie wymodelowane. Strzelanie z nich to czysta przyjemność! Do tego kilka pojazdów, za pomocą których przerabiamy krajobraz, w tym imponujący samobieżny świder.

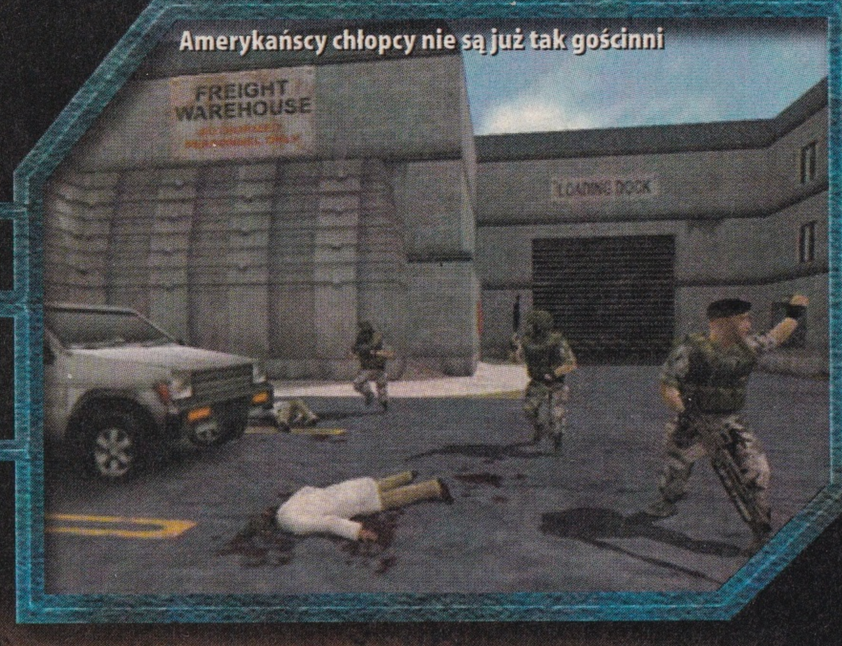
Blue Shift

Arsenał nie uległ zmianie w stosunku do wszystkich poprzednich części serii Half-Life. Jest dobrze przemyślany – część giwer to repliki prawdziwej broni, ale mamy też fantastyczne wytwory technologii Obcych.

WERDYKT

Obie gry zostały starannie zrealizowane i dostarczają wielu emocji. Red Faction jako nowsza wysuwa się na czoło w wielu kategoriach, a w trybie dla wielu graczy zwycięża rywala. Zabawa w kilka osób to wstrząsające przeżycie, zwłaszcza kiedy razem z kolegami demolujemy cały poziom. Jednak niepowtarzalny klimat serii Half-Life wciąż przyciąga nas niczym magnes. Jeśli chcemy przeżyć dreszczyk grozy, zagrajmy w Blue Shifta. Jazda w spadającej windzie na długo zostaje w pamięci, a Black Mesa wciąż kryje przed nami wiele zaskakujących sekretów.

	Red Faction	Blue Shift
Akcja	sensacja	rewelacja
Postacie	rewolucyjne	tradycyjne
Grafika	świetna	konkretna
Dźwięki	rządzące	przerażające
Poziomy	marsjańskie	teksańskie



MARSJANIE

KWESTIONARIUSZ

Nowość czy klasyka? Wybierz sam! Obie gry oferują podobną zabawę, jednak mają odmienny klimat. W jednej bawią nas sprawdzone pomysły, druga przynosi nowe rozwiązania. Co wolimy: nowe czy klasyczne zabawki?

1. Zmiany? A po co?
Grałem już wcześniej we wszystkie części Half–Life'a i nigdy mi się nie nudziło. Twardo stąpam po ziemi i na żadnego Marsa się nie wybieram.

TAK! ☐ NIE WIEM... ☐ NIE! ☐

2. Samemu straszniej
Lubię się bać i od gry oczekuję, że mnie przestraszy, a bać się najlepiej w samotności. Zabawa w kilku to nie to samo. Do swoich kolegów nie strzelam!

TAK! ☐ NIE WIEM... ☐ NIE! ☐

3. Poziomy
Lubię, gdy świat gry naśladuje rzeczywistość. Te wszystkie kosmiczne instalacje po prostu mnie nudzą! Black Mesa to najfajniejsze miejsce pod słońcem i chętnie spędzę tam wakacje.

TAK! ☐ NIE WIEM... ☐ NIE! ☐

4. Przeciwnicy
Muszę koniecznie mieć hordy potworów do rozsmarowywania po ścianach. Nie chcę brać udziału w jakiejś bezsensownej rewolucji!

TAK! ☐ NIE WIEM... ☐ NIE! ☐

5. Środki zaradcze
Jestem twardzielem i lubię walkę oko w oko z przeciwnikiem. Za żadne skarby nikogo nie rozwalcuję górniczym pojazdem. Demolka to nie dla mnie.

TAK! ☐ NIE WIEM... ☐ NIE! ☐

Rozwiązanie
Zsumuj punkty za wszystkie udzielone odpowiedzi, licząc w taki sposób:

TAK! =5 NIE WIEM=3 NIE! =1

WYNIK

20 i więcej: Jesteś zagorzałym fanem serii Half–Life i znasz doskonale wszystkie jego dodatki i sekrety tajemnego laboratorium. Nie ma dla Ciebie innego ratunku, jak szybki bieg do sklepu. Czas uzupełnić swoją kolekcję o Blue Shifta!

Od 10 do 19: Trudny wybór przed Tobą – najlepiej postąpisz, grając w obydwie gry. W innym wypadku stracisz wiele niezapomnianych przeżyć.

Poniżej 10: Szybko się nudzisz i wciąż potrzebujesz nowych pomysłów. Dołącz do marsjańskiej rewolucji, a doświadczysz nieznanych wcześniej doznań i poznasz sekrety korporacji Ultor!

Ta historia wydarzyła się naprawdę...

Kasia i Marek
nie są zwyczajną parą

Ostatnio uwolnili
górników na Marsie

Poznali sekrety
buddyjskich mnichów

I wygrali na kortach
Rollanda Garrosa.

Nie dokonali by tego, gdyby nie
Komputer ŚWIAT GRY

Komputer ŚWIAT GRY już w kioskach!

• czytasz • rozumiesz • grasz •

Tajne kody

WSZYSTKO GRA!

Pełnym gazem po złoto

Spis kodów

GameBoy Advance

GT Advance Championship Racing ... 60
Krazy Racers ... 60
Pitfall: The Mayan Adventure ... 60

GameBoy Color

Antz Racing ... 60
Daffy Duck: Fowl Play ... 60
Stuart Little: The Journey Home ... 60

PlayStation 2

Arctic Thunder ... 61
Silent Hill 2 ... 61
The Bouncer ... 61

PlayStation

Spec Ops Ranger Elite ... 61
Toy Story Racer ... 61
X-Men: Mutant Academy 2 ... 61

PC CD-ROM

Alone in the Dark: The New Nightmare ... 62
Red Faction ... 62
Commandos 2: Men of Courage ... 62

Dreamcast

Last Blade 2 ... 62
Outtrigger ... 62

Ekstra!

X-Men: Mutant Academy 2 ... 52

W tym numerze PLAYA nie tylko testujemy i oceniamy tę wspaniałą bijatykę, ale też odsłaniamy przed Wami wszystkie jej sekrety. Teraz żaden mutant nie ma szans w walce z nami!

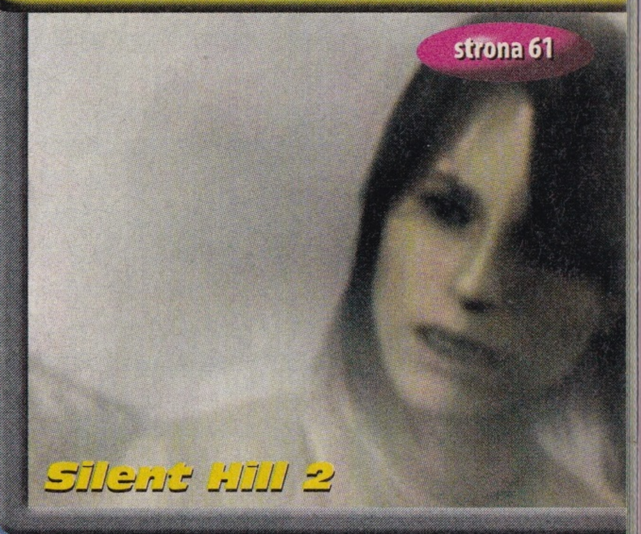
Gran Turismo 3 ... 58

Po miesiącu ostrej jazdy mamy już sporo kredytów i wiele doświadczeń. Tym razem zapoznajemy się z tajnikami wyczynowego tuningu i tworzymy maszynę marzeń.

GRAN TURISMO 3 A-spec
THE REAL DRIVING SIMULATOR

strona 58

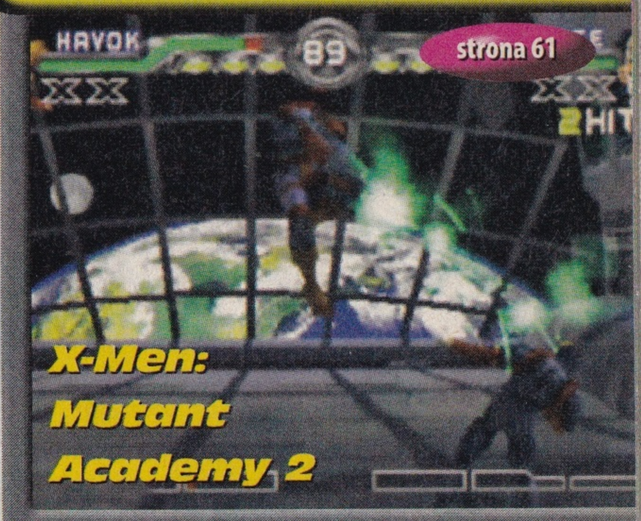
Chwile grozy


strona 61
Silent Hill 2

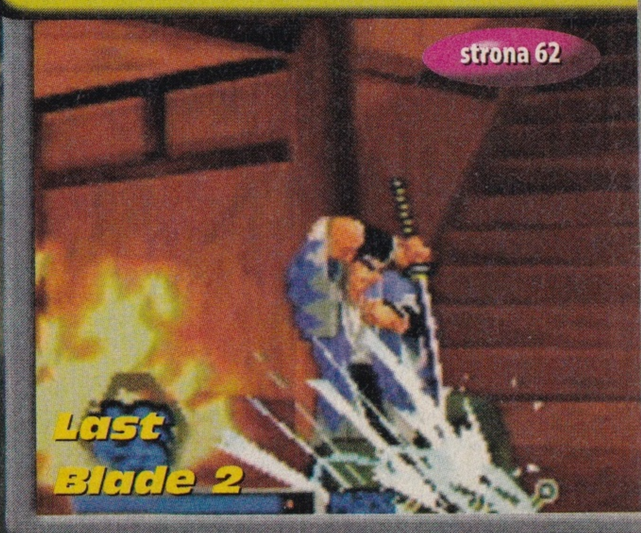
Czadowe dodatki

strona 60
GT Advance Championship Racing

Zabójcze kombosy


strona 61
X-Men: Mutant Academy 2

Na ostrzu miecza


strona 62
Last Blade 2

X-MEN MUTANT ACADEMY 2

Najbliższe sześć stron to hołd, jaki składamy ostatniej wielkiej bijatyce na konsolę PlayStation. Umieściliśmy na nich ważne informacje i podpowiedzi Miłej zabawy!

Zapis ciosów

Kombinacje odpalające ciosy specjalne zostały zapisane w następujący sposób:
Przecinek (na przykład ■, ▲) znaczy, że wciskamy najpierw jeden przycisk, a potem drugi.
Myślnik (na przykład ***Prawo-Dół***) dotyczy tylko kierunków i oznacza, że naciskamy te dwa przyciski naraz albo przesuwamy gałkę kierunkową na ukos (tu: w prawo i w dół).
Plus (na przykład ***Tył+L2***) oznacza, że naciskamy wymienione przyciski naraz.

Rodzaje superciosów

W X-Men Mutant Academy 2 wykorzystujemy trzy rodzaje ciosów specjalnych.
SUPER ładują się najszybciej i choć nie zadają przeciwnikowi poważnych obrażeń, to przynajmniej nieźle wyglądają.
SMI SUPER to bardzo ciekawe ciosy. Najpierw odpalamy cios specjalną kombinacją, a potem wstukujemy następną kombinację pięciu przycisków. Wciśnięcie każdego z nich w odpowiedniej kolejności powoduje, że nasz bohater zadaje więcej obrażeń.
X-TREME SUPER to najpotężniejsze ciosy specjalne. Gdy takie uderzenie trafia, zabiera przeciwnikowi znaczną część energii.

Zarządzanie energią superciosów

Jeśli chcemy, przenosimy energię z paska jednego typu superciosów na inny. Dzięki temu pasek, na którym nam zależy, napełniamy dużo szybciej. Przenoszenie energii polega na wykonaniu trzech czynności: wyborze supera, z którego zabieramy, wyborze (strzałkami kierunków) supera, któremu dodajemy, i zatwierdzeniu przeniesienia kółkiem. Pasek źródłowy wybieramy, przytrzymując przycisk: ■ to Super, ▲ – SMI, a ● – X-TREME. Na przykład aby przenieść energię z SMI do X--TREME, wykonujemy następujące czynności: przytrzymujemy ▲, wciskamy ***Prawo***, a na końcu wciskamy ●.

Walka w powietrzu

Każda z postaci ma jeden lub kilka ciosów wyrzucających przeciwnika w powietrze. Gdy wykonujemy ten cios, trzymamy ***Góra***, by skoczyć za nim i kontynuować serię. Każda z postaci ma też cios specjalny, który wykonuje w powietrzu.

Kontry

Na początku walki mamy trzy kontry na ataki przeciwnika. By wykonać ten cios, wciskamy ***L1*** tuż przed tym, jak trafia nas atak nieprzyjaciela. Kontry nie działają na ataki pociskami i laserami – te najlepiej jest blokować.

Rzuty

Do wykonania rzutu przeciwnikiem służy specjalny przycisk lub kombinacja strzałki kierunku z tym przyciskiem. Potraktowany tak nieprzyjaciel leci do przodu lub do tyłu.

Wolverine ma sposoby na fruwających przeciwników

RZUTY

Blast Off – ***L2***
Backhand Optic Slap – ***Przód-Dół+L2***
Up and Over – ***Tył+L2***

X-TREME SUPER

Concussion Blast – ***Dół, Przód-Dół+R1***
Air Concussion Blast – ***Dół, Przód-Dół+R1*** (w powietrzu)

CIOSY SPECJALNE

Beam Bolt – ***Dół, Przód-Dół+■***
Beam Bolt 2 – ***Dół, Przód-Dół+▲***
Optic Uppercut – ***Dół, Tył+■***
Optic Uppercut2 – ***Dół, Tył+▲***
Optic Uppercut3 – ***Dół, Tył+R1***
Super Power Flash Kick – ***Dół, Tył+✕***
Super Power Flash Kick2 – ***Dół, Tył+●***
Super Power Flash Kick3 – ***Dół, Tył+R2***
Air Beam Bolt – ***Dół, Przód-Dół+■*** (w powietrzu)
Air Sweep Bolt – ***Dół, Tył+■*** (w powietrzu)

SUPER

Hyper Power Flash Kick – ***Dół, Przód-Dół+R2***

SMI SUPER

Hyper Rush Combo – ***Tył, Przód-Dół+R1***, a następnie: ***Prawo, Lewo, Prawo, Dół, Góra***

X-MEN MUTANT ACADEMY 2

RZUTY

Stab Kick Combo – ***L2***
3 Claw Ripper – ***Przód-Dół+L2***
Jump N Jive – ***Tył+L2***

X-TREME SUPER

Rapid Regeneration – ***Przód, Tył+R2***

CIOSY SPECJALNE

Slashing Frenzy – ***Dół, Przód-Dół+■***
Wolf Leap – ***Dół, Tył+✕***
Wolf Leap 2 – ***Dół, Tył+●***
Wolf Leap 3 – ***Dół, Tył+R2***
Frenzied Slashes – ***Dół, Przód-Dół+■*** (w powietrzu)
Talon Raid – ***Dół, Przód-Dół+✕*** (w powietrzu)

SUPER

Precise Cut – ***Dół, Przód-Dół+R2***

SMI SUPER

Special Delivery – ***Dół, Tył+R1***, a następnie naciskamy po kolei: ***Prawo, Góra, Lewo, Dół, Lewo***

RZUTY

Shoulder Butt – ***L2***
Trip Slam – ***Przód-Dół+L2***
Shove It – ***Tył+L2***

X-TREME SUPER

52 Card Pickup – ***Przód, Przód-Dół+R1***

CIOSY SPECJALNE

Black Jack – ***Tył, Przód-Dół+■***
Black Jack 2 – ***Tył, Przód-Dół+▲***
Black Jack 3 – ***Tył, Przód-Dół+R1***
Insurance – ***Dół, Tył+■***
Insurance 2 – ***Dół, Tył+▲***
Insurance 3 – ***Dół, Tył+R1***
Surging Staff – ***Tył, Przód-Dół+✕***
Surging Staff 2 – ***Tył, Przód-Dół+●***
Surging Staff 3 – ***Tył, Przód-Dół+R2***
Air Black Jack – ***Dół, Przód-Dół+■*** (w powietrzu)
Air Black Jack 2 – ***Dół, Tył+■*** (w powietrzu)

SUPER

Charged Staff – ***Dół, Tył+L2***

SMI SUPER

Card Trick – ***Dół, Tył+R2***, a następnie naciskamy po kolei: ***Góra, Lewo, Prawo, Góra, Dół***

RZUTY

Goddess Hand – ***L2***
Dust Devil – ***Przód-Dół+L2***
Storm Toss – ***Tył+L2***

X-TREME SUPER

Thunder Goddess – ***Przód, Przód-Dół+ R2***
Air Thunder Goddess – ***Dół, Przód-Dół+R2*** (w powietrzu)

CIOSY SPECJALNE

Ball Lightning – ***Dół, Tył+■***
Ball Lightning 2 – ***Dół, Tył+▲***
Ball Lightning 3 – ***Dół, Tył+R1***
Electric Drill – ***Tył, Przód-Dół+■***
Electric Drill 2 – ***Tył, Przód-Dół+▲***
Electric Drill 3 – ***Tył, Przód-Dół+R1***
Lightning Bolt – ***Tył, Przód-Dół+✕***
Lightning Bolt 2 – ***Tył, Przód-Dół+●***
Lightning Bolt 3 – ***Tył, Przód-Dół+R2***
Static Electricity – ***Dół+■*** (w powietrzu)
Air Electric Drill – ***Przód-Dół+■*** (w powietrzu)
Air Lightning Bolt – ***Przód-Dół+✕*** (w powietrzu)

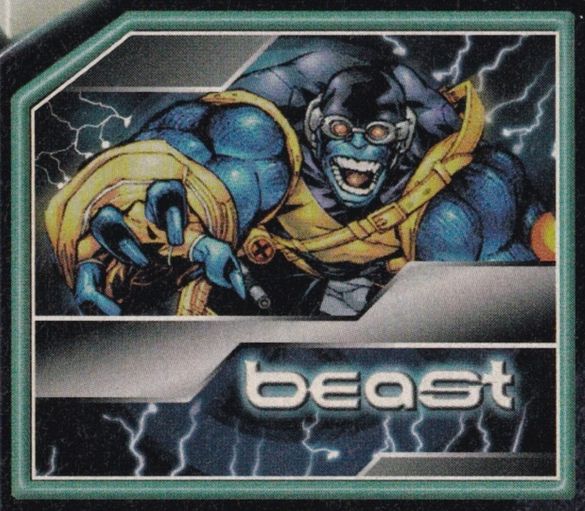
SUPER

Static Force – ●, ***Góra***, ▲

SMI SUPER

Hyper Electric Drill – ***Przód, Przód-Dół+R1***, a następnie naciskamy po kolei: ***Lewo, Prawo, Góra, Prawo, Góra***

X-MEN MUTANT A



RZUTY

Slap Down – ***L2***
Bodyspring – ***Przód-Dół+L2***
Frankensteiner – ***Tył+L2***

X-TREME SUPER

Flat Out – ***Tył, Przód-Dół+R2***

CIOSY SPECJALNE

Handspring Kick – ***Dół, Tył+■***
Handspring Kick 2 – ***Dół, Tył+▲***
Handspring Kick 3 – ***Dół, Tył+R1***
Stumbled Up – ***Dół, Tył+✕***
Stumbled Up 2 – ***Dół, Tył+●***
Stumbled Up 3 – ***Dół, Tył+R2***
Blue Torpedo – ***Dół+■*** (w powietrzu)

SUPER

Handplant Hell – ***Dół, Przód-Dół+R2***

SMI SUPER

Seismic Smackdown – ***Dół, Przód-Dół+R1***, a następnie naciskamy po kolei: ***Góra, Lewo, Dół, Lewo, Góra***

RZUTY

Thinking Hard – ***L2***
High I.Q. – ***Przód-Dół+L2***
Psychic Slam – ***Tył+L2***

X-TREME SUPER

Earthy Shell – ***Przód, Tył+R1***
Earthy Shell – ***Dół+R1*** (w powietrzu)

CIOSY SPECJALNE

Earth Flare – ***Dół, Przód-Dół+✕***
Earth Flare 2 – ***Dół, Przód-Dół+●***
Earth Flare 3 – ***Dół, Przód-Dół+R2***

Fire Bird – ***Dół, Przód-Dół+■*** (w powietrzu)
Fire Bird 2 – ***Dół, Przód-Dół+▲*** (w powietrzu)
Fire Bird 3 – ***Dół, Przód-Dół+R1*** (w powietrzu)
Scorching Arrow – ***Dół, Przód-Dół+✕*** (w powietrzu)
Scorching Arrow 2 – ***Dół, Przód-Dół+●*** (w powietrzu)
Scorching Arrow 3 – ***Dół, Przód-Dół+R2*** (w powietrzu)

SUPER

Metaphysical Confusion – ***Dół, Tył+R1***
Metaphysical Confusion – ***Tył+R1*** (w powietrzu)
Searing Arrow – ***Dół, Tył+R2*** (w powietrzu)

SMI SUPER

Scorching Flight – ***Dół, Przód-Dół+R1***, a następnie naciskamy po kolei: ***Lewo, Prawo, Dół, Lewo, Góra***
Searing Flight – ***Przód-Dół+R1*** (w powietrzu)

RZUTY

Circus Feat – ***L2***
Super Toad – ***Przód-Dół+L2***
Leapfrog – ***Tył+L2***

X-TREME SUPER

Flying Toad – ***Tył, Przód-Dół+R2***

CIOSY SPECJALNE

Venomous Spew – ***Dół, Przód-Dół+■***
Fly Trap – ***Dół, Przód-Dół+✕***
Back Flop – ***Dół, Tył+●***
Lily Pad Leap (po Back Flop) – ***■***
Tadpole Slide (po Back Flop) – ***✕***
Drilling Drop Kick – ***Dół+✕*** (w powietrzu)

SUPER

Bullfrog Boot – ***Tył, Przód-Dół+R1***

SMI SUPER

Crazy Legs – ***Dół, Tył+R1***, a następnie naciskamy po kolei: ***Dół, Góra, Prawo, Góra, Lewo***

X-MEN MUTANT ACADEMY 2

CIOSY SPECJALNE

Head Shot – **Dół**, **Przód-Dół+■**
Pop Shot – **Dół**, **Przód-Dół+▲**
Leg Sweeper – **Dół**, **Przód-Dół+R1**
Cheap Shot – **Dół**, **Tył+✕**
Cheap Shot2 – **Dół**, **Tył+●**
Cheap Shot3 – **Dół**, **Tył+R2**
Air Beam Shot – **Dół**, **Przód-Dół+■** (w powietrzu)

SUPER

Gut Shot – **Dół**, **Tył+L2**

RZUTY

Executioner – **L2**
DDT – **Przód-Dół+L2**
Backfire – **Tył+L2**

X-TREME SUPER

Carried Away – **Dół**, **Przód-Dół+R2**

SMI SUPER

Revolver Rush – **Dół**, **Tył+R1**, a następnie: **Lewo**, **Dół**, **Lewo**, **Prawo**, **Dół**
Revolver Rush – **Dół**, **Tył+R1** (w powietrzu)

CIOSY SPECJALNE

Dusty Scratch – **Tył**, **Przód-Dół+✕**
Body Shredder – **Tył**, **Przód-Dół+■**
Body Shredder 2 – **Tył**, **Przód-Dół+▲**
Body Shredder 3 – **Tył**, **Przód-Dół+R1**
Ill Treatment – **Dół**, **Tył+●** (blisko!)
Meat Grinder – **Dół**, **Przód-Dół+■** (w powietrzu)

SUPER

Mutant Relief – **■**, **●**, **Tył**, **■**
Claw Hammer – **Dół+R1** (w powietrzu)

RZUTY

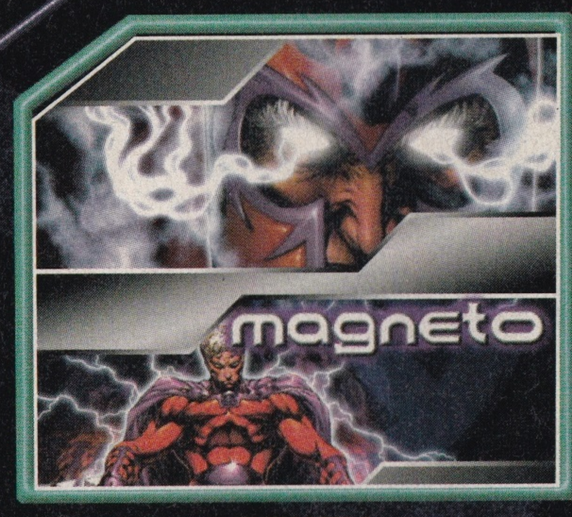
Piledriver – **L2**
Spin Cycle – **Przód-Dół+L2**
Suplex – **Tył+L2**

X-TREME SUPER

Rampant Strength – **■**, **●**, **Tył**, **▲**

SMI SUPER

Ground Pound – **Dół**, **Tył+R1**, a następnie naciskamy po kolei: **Prawo**, **Góra**, **Dół**, **Lewo**, **Prawo**



RZUTY

Magneto Effect – **L2**
Atomic Outflux – **Przód-Dół+L2**
Narcosis Slam – **Tył+L2**

X-TREME SUPER

Concussion Lure – **Dół**, **Tył+R2**
Concussion Lure – **Tył+R2** (w powietrzu)

CIOSY SPECJALNE

Magnetic Gush – **Dół**, **Przód-Dół+■**
Magnetic Gush 2 – **Dół**, **Przód-Dół+▲**
Magnetic Gush 3 – **Dół**, **Przód-Dół+R1**
Magnetic Lure – **Dół**, **Przód-Dół+✕**
Magnetic Lure 2 – **Dół**, **Przód-Dół+●**
Magnetic Lure 3 – **Dół**, **Przód-Dół+R2**
Force Boost – **Tył**, **Przód-Dół+■**
Force Boost 2 – **Tył**, **Przód-Dół+▲**
Force Boost 3 – **Tył**, **Przód-Dół+R1**
Air Force Boost – **Przód-Dół+■** (w powietrzu)
Air Magnetic Lure – **Tył+■** (w powietrzu)

SUPER

Hyper Magnetic Lift – **Tył**, **Przód-Dół+R2**
Hyper Magnetic Lift – **Przód-Dół+R2** (w powietrzu)

SMI SUPER

Electromagnetic Gush – **Dół**, **Tył+R1**, a następnie naciskamy po kolei: **Dół**, **Prawo**, **Lewo**, **Prawo**, **Góra**

X-MEN MUTANT ACADEMY 2

CIOSY SPECJALNE

Shell Discharge – **Dół**, **Przód-Dół**+■
Shell Discharge 2 – **Dół**, **Przód-Dół**+▲
Shell Discharge 3 – **Dół**, **Przód-Dół**+**R1**
Missile Launch – **Dół**, **Tył**+✕
Missile Launch 2 – **Dół**, **Tył**+●
Missile Launch 3 – **Dół**, **Tył**+**R2**
Pistol Trap – **Dół**, **Tył**+■
Mine Drop – **Tył**+■ (w powietrzu)

SUPER

Semi Automatic – **Dół**, **Tył**+**R1**
Blazing Barrel – **Dół**, **Tył**+**R1** (w powietrzu)

SMI SUPER

The Neutralizer – **Tył**, **Przód-Dół**+**2**, a następnie naciskamy po kolei: **Lewo**, **Prawo**, **Dół**, **Prawo**, **Dół**

RZUTY

Striking Episode – **L2**
I'm Shocked – **Przód-Dół**+**L2**
What Is This? – **Tył**+**L2**

X-TREME SUPER

Outer Orbit – **Dół**, **Przód-Dół**+**R2**

CIOSY SPECJALNE

Bamf – **Dół**, **Tył**+✕
Bamf 2 – **Dół**, **Tył**+●
Bamf 3 – **Dół**, **Tył**+**R2**
Air Bamf – **Dół**, **Tył**+✕ (w powietrzu)
Tele-slash – **Dół**, **Przód-Dół**+■
Tele-slash 2 – **Dół**, **Przód-Dół**+▲
Tele-slash 3 – **Dół**, **Przód-Dół**+**R1**
Reverse Trajectory – **Tył**, **Przód-Dół**+✕
Reverse Trajectory 2 – **Tył**, **Przód-Dół**+●
Reverse Trajectory 3 – **Tył**, **Przód-Dół**+**R2**

SUPER

Popular Excursion – **Dół**, **Tył**+**L2**

SMI SUPER

Tele-Combo – **Dół**, **Przód-Dół**+**R2**, a następnie naciskamy po kolei: **Góra**, **Dół**, **Góra**, **Lewo**, **Dół**

RZUTY

Back Slash Bamf – **L2**
Acrobatic Tail – **Tył**+**L2**

X-TREME SUPER

High In The Sky – **Dół**, **Tył**+**R1**

CIOSY SPECJALNE

Pulsation Blast – **Dół**, **Przód-Dół**+■
Pulsation Blast 2 – **Dół**, **Przód-Dół**+▲
Pulsation Blast 3 – **Dół**, **Przód-Dół**+**R1**
Sensational Kick Combo – **Dół**, **Tył**+✕
Sensational Kick Combo 2 – **Dół**, **Tył**+●
Sensational Kick Combo 3 – **Dół**, **Tył**+**R2**
Rushing Chaos Punch – **Dół**, **Tył**+■
Rushing Chaos Punch 2 – **Dół**, **Tył**+▲
Rushing Chaos Punch 3 – **Dół**, **Tył**+**R1**
Air Pulsation Blast – **Dół**, **Przód-Dół**+■ (w powietrzu)
Air Pulsation Blast 2 – **Dół**, **Tył**+■ (w powietrzu)

SUPER

Cosmic Burst – **Dół**, **Przód-Dół**+**R2**
Cosmic Burst – **Dół**, **Przód-Dół**+**R2** (w powietrzu)

SMI SUPER

Universal Meltdown – **Tył**, **Przód-Dół**+**R1**, a następnie naciskamy po kolei: **Dół**, **Prawo**, **Góra**, **Prawo**, **Góra**

RZUTY

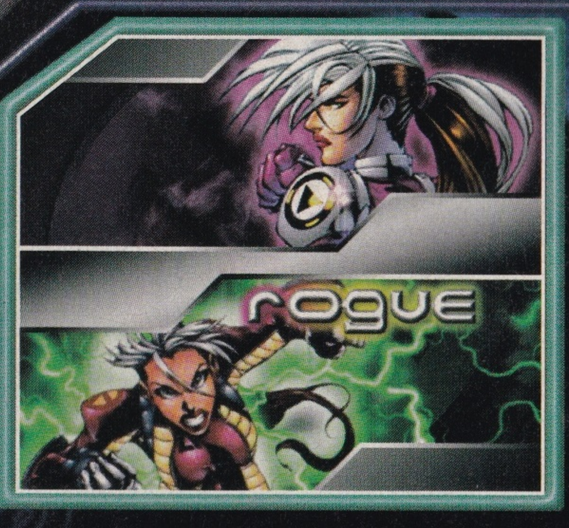
Militant Manhandle – **L2**
Nuclear Eruption – **Przód-Dół**+**L2**
Up and Over – **Tył**+**L2**

X-TREME SUPER

Omni Blast – **Tył**, **Przód-Dół**+**R2**

CIOSY SPECJALNE

Pulsation Blast – **Dół**, **Przód-Dół**+■



CIOSY SPECJALNE

Jaw Splitter – **Dół**, **Przód-Dół**+■
Southern Charm (kradnie cios) – **Dół**, **Przód-Dół**+●
[skradziony cios] – **Dół**, **Tył**+■ (po Southern Charm)
Skyscraper Dive – **Dół**+■ (w powietrzu)
Skyscraper Dive 2 – **Dół**+▲ (w powietrzu)
Skyscraper Dive 3 – **Dół**+**R1** (w powietrzu)
Air Jaw Splitter – **Przód-Dół**+■ (w powietrzu)

SUPER

Energy Drain – **Dół**, **Przód-Dół**+**R2**
KO Blow – **Dół**, **Przód-Dół**+**R1** (w powietrzu)

SMI SUPER

Bone Breaking Blows – **Tył**, **Przód-Dół**+**R1**, a następnie: **Prawo**, **Dół**, **Dół**, **Lewo**, **Dół**

RZUTY

Back to Earth – **L2**
Up and Away – **Przód-Dół**+**L2**
Toss Away – **Tył**+**L2**

X-TREME SUPER

Meteor Punch – **Dół**, **Tył**+**R1**

MEN 2 CADEMY

Sekrety

Dodatkowe kostiumy
Po przejściu trybu treningowego dowolną postacią pojawia się opcja wyboru drugiego kostiumu. Informacje o tym, jak go użyć, znajdują się w Cerebro Mode.

Walczymy ze Spider-Manem
Aby walczyć z Człowiekiem Pająkiem, wybieramy Wolverine'a w Arcade Mode i pokonujemy kolejnych przeciwników bez straty energii (Perfect). Po czwartym lub piątym powalonym oponencie do akcji wkracza Spider-Man!

Gramy jako Psylocke
Aby walczyć jako Psylocke, kończymy grę jako Wolverine.

Gramy jako Spider-Man
Aby walczyć jako Spider-Man, kończymy grę jako Magneto.

Gramy jako Juggernaut
Aby walczyć jako Juggernaut, kończymy grę wszystkimi zwykłymi postaciami i Psylocke.

Gramy jako Profesor Xavier
Aby walczyć jako profesor na wózku, kończymy grę jako Juggernaut.

Odblokowujemy wszystko
Aby odblokować wszystkie dodatkowe postacie, filmowe zakończenia, dodatkowe stroje i inne bajery, na ekranie tytułowym naciskamy po kolei ***Select***, ***Dół***, ***R2***, ***L1***, ***R1***, ***L2***. Teraz mamy dostęp do wszystkiego!

RZUTY
Burning Mind Attack – ***L2***
Just Kick Juggle – ***Przód-Dół+L2***
Back Head Kick – ***Tył+L2***

X-TREME
Head Trauma – ***Przód***, ***Przód-Dół+R1***

CIOSY SPECJALNE
Piercing Knife – ***Dół***, ***Tył+▲***
Dragon Fang – ***Dół***, ***Tył+✕***
Dragon Fang 2 – ***Dół***, ***Tył+●***
Dragon Fang 3 – ***Dół***, ***Tył+R2***
Ninja Assault – ***Dół***, ***Przód-Dół+■***
Ninja Assault 2 – ***Dół***, ***Przód-Dół+▲***
Ninja Assault 3 – ***Dół***, ***Przód-Dół+R1***
Telepathic Shock – ***Dół***, ***Przód-Dół+●***
Down Palm – ***Dół+■*** (w powietrzu)

SUPER
Psionic Wings – ***Tył***, ***Przód-Dół+R1***
Super Air Assault – ***Przód-Dół+R1*** (w powietrzu)

SMI SUPER
Ninja Fury – ***Tył***, ***Przód-Dół+R2***, a następnie naciskamy po kolei: ***Góra***, ***Lewo***, ***Dół***, ***Prawo***, ***Góra***

RZUTY
Twirl and Hurl - ***L2***
Triplex – ***Przód-Dół+L2***
Ground Slam Stampede – ***Tył+L2***

X-TREME SUPER
Absolute Annihilation – ***Dół***, ***Przód-Dół+R1***

CIOSY SPECJALNE
Dual Upper Burst – ***Tył***, ***Przód-Dół+✕***
Dual Upper Burst 2 – ***Tył***, ***Przód-Dół+●***
Dual Upper Burst 3 – ***Tył***, ***Przód-Dół+R2***
Rushing Power Bomb – ***Tył***, ***Przód-Dół+■***
Rushing Power Bomb 2 – ***Tył***, ***Przód-Dół+▲***
Rushing Power Bomb 3 – ***Tył***, ***Przód-Dół+R1***
Binary Blitzkrieg – ***Dół***, ***Tył+▲***
Binary Assault – ***Dół***, ***Tył+■***
Hammer Fists – ***Dół***, ***Przód-Dół+■*** (w powietrzu)

SUPER
Steamroller – ***Przód***, ***Przód-Dół+R1***

SMI SUPER
Coupled Jackhammer – ***Dół***, ***Tył+R2***, a następnie naciskamy po kolei: ***Dół***, ***Prawo***, ***Góra***, ***Lewo***, ***Prawo***

RZUTY
Leaping Spider Press – ***L2***
Web Swing Lariat – ***Tył+L2***

X-TREME
Arachnid Assault – ***Tył***, ***Przód-Dół+R1***

CIOSY SPECJALNE
Web-Ball 1 – ***Dół***, ***Przód-Dół+■***
Web-Ball 2 – ***Dół***, ***Przód-Dół+▲***
Air Web-Ball 1 – ***Dół***, ***Przód-Dół+■*** (w powietrzu)
Air Web-Ball 2 – ***Dół***, ***Tył+■*** (w powietrzu)
Web-Trap 1 – ***Dół***, ***Tył+■***
Web-Trap 2 – ***Dół***, ***Tył+▲***
Flic-Flac 1 – ***Dół***, ***Przód-Dół+✕***
Flic-Flac 2 – ***Dół***, ***Przód-Dół+●***
Flic-Flac 3 – ***Dół***, ***Przód-Dół+R2***
Justing Spider – ***Dół***, ***Tył+✕***
Spider Dive (po Justing Spider) – ■
Spider Slide (po Justing Spider) – ✕

SUPER
Spider Sense, Tingling! – ***Dół***, ***Tył+R1*** (kontra)

SMI SUPER
Web Weaving – ***Dół***, ***Przód-Dół+R1***, a następnie naciskamy po kolei: ***Prawo***, ***Góra***, ***Dół***, ***Lewo***, ***Prawo***

RZUTY
Puppet on a String – ***L2***

X-TREME SUPER
The Chair – ***Przód***, ***Przód-Dół+R2***

CIOSY SPECJALNE
Mental Bolt – ***Dół***, ***Przód-Dół+■***
Mental Bolt 2 – ***Dół***, ***Przód-Dół+▲***
Mental Bolt 3 – ***Dół***, ***Przód-Dół+R1***
Wheelchair Rush – ***Tył***, ***Przód-Dół+✕***
Wheelchair Rush 2 – ***Tył***, ***Przód-Dół+●***
Wheelchair Rush 3 – ***Tył***, ***Przód-Dół+R2***

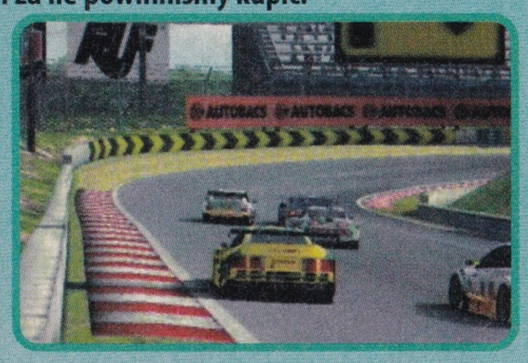
SUPER
Hyper Mental Bolt – ***Tył***, ***Przód-Dół+R1***

SMI SUPER
Intense Concentration – ***Dół***, ***Tył+R1***, a następnie naciskamy po kolei: ***Lewo***, ***Dół***, ***Prawo***, ***Góra***, ***Prawo***

Po miesiącu grania w najlepsze wyścigi samochodowe świata mamy już ochotę na prawdziwie ostrą jazdę. Karierę zawodową zaczynamy od kupienia jak najlepszego auta. Pora zabawić się w mechanika!

Kredytów wciąż brakuje, więc warto poznać sekrety, które oszczędzają nam wiele pracy. Wybierając naszą supermaszynę wyścigową, zwracamy uwagę na moc silnika i wagę auta, jednak równie ważne są dodatki do samochodu. W jednej małej pigułce PLAY podaje, jak podrasować nasz wóz, aby nie miał sobie równych na torze.

W sklepie z częściami półki aż uginają się od usprawnień pogrupowanych w różne kategorie. Tak jak w życiu, najdroższe części nie zawsze są najlepsze, więc warto wiedzieć, co i za ile powinniśmy kupić.



W dziale Suspension & Brakes kupujemy części, dzięki którym samochód pewniej trzyma się drogi, skuteczniej hamuje i jest stabilniejszy na zakrętach. Ich zakup staje się nieodzowny dopiero, kiedy silnik naszej bryczki ma moc ponad 500 KM.

SUSPENSION/ SPORTS KIT

To zawieszenie dobre dla niedzielnych kierowców zaczynających karierę. Płacimy aż 3200 kredytów, a auto zaledwie odrobinę lepiej trzyma się drogi. To czyste zdzierstwo, więc zamiast wyrzucać forsę, oszczędzamy dłużej i kupujemy lepszy model.

SUSPENSION/ SEMI-RACING

To zawieszenie ma zdecydowanie lepszy stosunek możliwości do ceny. Po zainstalowaniu go od razu odczuwamy różnicę. Auto prowadzi się pewnie, szybciej reaguje na ruchy kierownicy, a zakręty pokonuje ze znacznie większą prędkością. W niektórych maszynach to najlepsze zawieszenie, jakie możemy zainstalować. Szczególnie przydatne jest na krętych torach. Dzięki niemu wygrywamy nawet z rywalami ujeżdżającymi szybsze samochody.

SUSPENSION/ FULLY CUSTOMISED SERVICE

To drogie zawieszenie, ale dzięki niemu jeździmy jak po szynach. Agresywnie pokonując szykany i rozpędzając wóz, nie żałujemy ani jednego z 16 000 wydanych kredytów. Co ważne, zmieniamy parametry zawieszenia w zależności od czekającej nas trasy.

SPORTS BRAKES

Stają się niezbędne, gdy zaczynamy ścigać się po krętych trasach. Dzięki nim droga hamowania jest znacznie krótsza, więc bardziej agresywnie wchodzimy w zakręty i później naciskamy hamulec.

BRAKE BALANCE CONTROLLER

To urządzenie wspomagane przez komputer jest odpowiedzialne za rozkład sił hamowania. W praktyce pomaga nam unikać wpadania w poślizgi. Dzięki niemu szybciej pokonujemy zakręty. Przydaje się jednak w autach z napędem na cztery koła, bowiem kontroluje każde z nich niezależnie i sprawia, że o wiele skuteczniej hamujemy. Na mokrej nawierzchni zapewnia znaczną przewagę nad rywalami.

ENGINE & INTAKE SYSTEM

W tej kategorii kupujemy części, dzięki którym nasze auto dostaje prawdziwego kopa. Ważnym elementem naszego tunningu jest Muffler & Air Claeaner. Do wyboru mamy trzy modele, z których tylko Semi-racing i Racing zapewniają dynamiczny dopływ czystego powietrza i co za tym idzie spory wzrost mocy. Są to tanie części, a dają wyraźny wzrost mocy. Co ciekawe, w niektórych wypadkach Semi-racing daje lepszy efekt niż jego rajdowa wersja.

NA TUNE UP

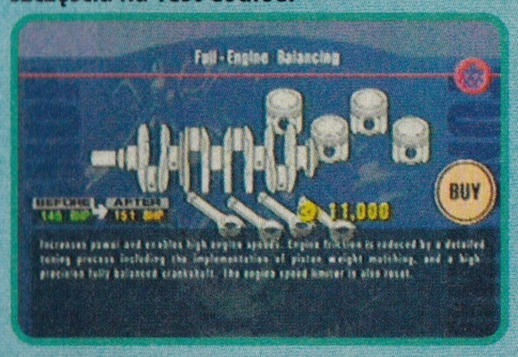
Jeśli nie uznajemy silników z turbosprężarką lub jej używania zabraniają przepisy wyścigu, koniecznie kupujemy jeden z zestawów NA Tune up. Są one kosztowne, ale zapewniają duży wzrost mocy już od niskich obrotów, więc wyśmienicie nadają się na kręte trasy, gdzie często musimy redukować biegi aż do jedynki i przez to spadają nam obroty. Z uwagi na astronomiczną cenę instalujemy je tylko w samochodach, którymi startujemy w najpoważniejszych imprezach.

RACING CHIP, PORT POLISH

Jednym z pierwszych zakupów powinien być Racing Chip. Dzięki niemu wydatnie wzrasta moc silnika, a kosztuje niewiele kredytów. Co ważne, wpływa on też na inne usprawnienia, więc w każdej sytuacji odczuwamy konkretny dopływ mocy. Dopiero po jego zakupie inwestujemy w Port Polish, gdyż w połączeniu z nowoczesną elektroniką daje on imponujące efekty.

FULL-ENGINE BALANCING

To usprawnienie doceniamy przede wszystkim na owalnych torach. Dzięki niemu znacznie wzrasta prędkość maksymalna, jaką rozwijamy tylko na długich, prostych odcinkach. Bez niego nie mamy co szukać szczęścia na Test Course.

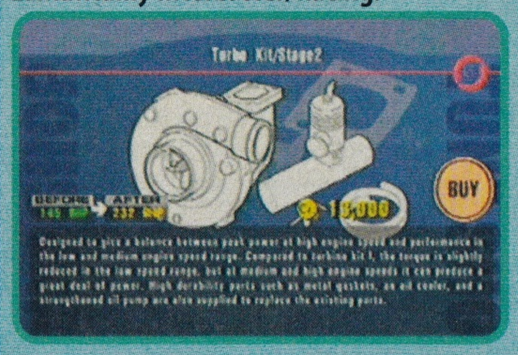


DRIVETRAIN

W tym dziale kupujemy części, które odpowiedzialne są za przenoszenie mocy z silnika na koła. Z uwagi na niską cenę mogą wydawać się drugorzędne, ale to dzięki nim szybciej osiągamy setkę.

TURBO SYSTEM

To, co tygrysy lubią najbardziej, to sprężarki podające do silnika powietrze pod ogromnym ciśnieniem i zapewniające potężnego kopa. Do wyboru mamy cztery modele. Pierwszy z nich kupujemy na początku zabawy, kiedy brak nam funduszy. Ostatni – Turbo Kit/Stage 4 – daje autu gigantycznego kopa, ale jest najdroższym usprawnieniem w Gran Turismo 3. W czasie jazdy warto pamiętać, że turbo daje znać o sobie wyłącznie na wysokich obrotach, co czasem nieprzyjemnie zaskakuje nas na krętych trasach (na przykład w Rzymie). Niezależnie od tego, jaki model kupujemy, pamiętajmy o odpowiednim chłodzeniu naszej sprężarki. Jeśli tylko pozwalają nam na to fundusze, do kompletu zamawiamy Intercooler/Racing.



OSTATNIE RADY

Pamiętamy by zachować zdrowy rozsądek i harmonijnie ulepszać samochód. Niewiele daje nam 400 koni mocy w aucie o fabrycznym zawieszeniu, zwykłym sprzęgle i hamulcach.

Przed wyjazdem na tor zawsze zmieniamy olej w silniku. Ta prosta operacja zwiększa jego użyteczną moc o pięć procent, co w wypadku silnika o mocy 600 koni mechanicznych daje wzrost o 30 – a to już jest wielkość niebagatelna.

WIELKI FINAŁ

W końcu przychodzi długo oczekiwana chwila, gdy kupujemy pierwszą wyścigówkę, która do złudzenia przypomina bolidy Formuły 1. Jeśli chcemy przeżyć taki sam dreszczyk emocji jak najlepsi na świecie kierowcy, wybieramy wyścig w Cote D'Azur. Pod tą nazwą kryje się najsłynniejszy i bajecznie malowniczy tor Formuły 1 w Monte Carlo. Mamy tu wiele niebezpiecznych zakrętów, a wyprzedzanie jest ryzykowne. Najlepszym do tego miejscem jest prosta startowa. Ramię w ramię pędzimy 280 km/h na spotkanie betonowej bariery, do ostatniej chwili powstrzymując się od naciśnięcia hamulca. Zwycięstwo na tym piekielnym torze to marzenie każdego kierowcy na świecie!

GT ADVANCE CHAMPIONSHIP RACING

Wszystkie kody wklepujemy na ekranie tytułowym

Komplet tras

Wciskamy i przytrzymujemy **L + R**, a na krzyżaku naciskamy **Prawo/Góra** i przycisk **B**. Słyszymy odgłos potwierdzający poprawne wprowadzenie triku. Mamy teraz dostęp do wszystkich torów w tych wspaniałych wyścigach!

Wszystkie auta

Przytrzymujemy **L + R**, a następnie wciskamy na krzyżaku **Lewo/Góra** i ponownie **B**. Po usłyszeniu sygnału potwierdzającego trafność tej skomplikowanej operacji wybieramy dowolny spośród wszystkich 48 samochodów w grze!

Tuning na maksa

Wciskamy **L + R**, a następnie wciskamy na krzyżaku **Prawo/Dół** i przycisk **B**. Słyszymy dźwięk potwierdzający poprawność kodu. Teraz mamy dostęp do wszystkich części, dzięki którym nasza bryczka zamienia się w najszybszą rakietę w grze!

Gokarty

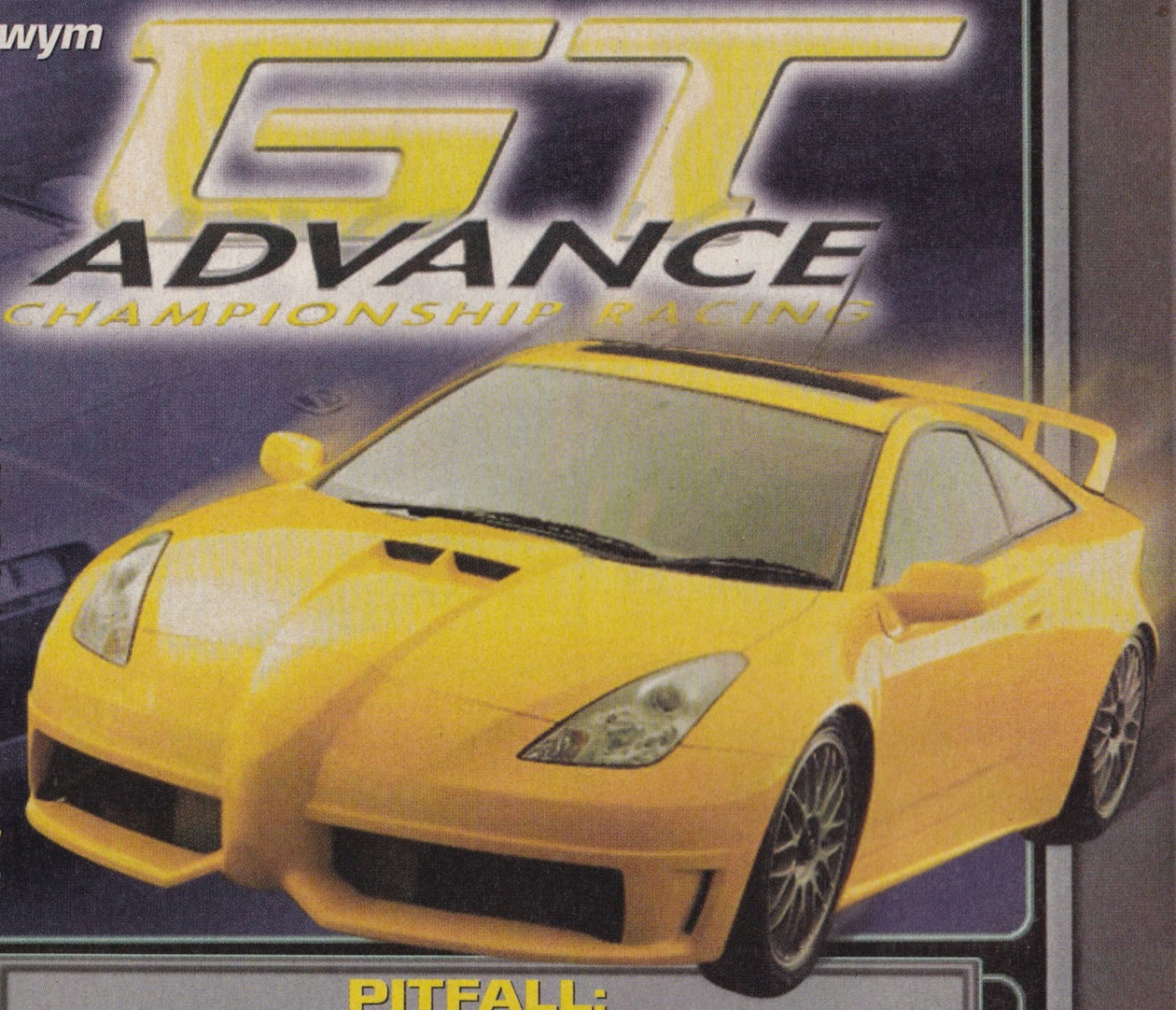
Przytrzymujemy **L + R**, a następnie wciskamy na krzyżaku **Prawo** i przycisk **B**. Ponownie słyszymy dźwięk potwierdzający poprawność kodu i w głównym menu zamiast znaków zapytania pojawia się nowa opcja: wyścigi odjazdowych gokartów!

Formuła 1

Wciskamy i przytrzymujemy **L + R**, a następnie wciskamy na krzyżaku **Lewo** i przycisk **B**. Owszem, znów słyszymy dźwięk potwierdzający poprawność triku i wchodzimy do głównego menu. W miejsce znaków zapytania pojawia się nowy tryb, Extra 2. Są to wyścigi bolidów Formuły 1, którymi szalejemy po wszystkich torach

Twórcy gry

Ponownie przytrzymujemy **L + R**, a następnie wciskamy na krzyżaku **Góra** i przycisk **B**. W ten sposób oglądamy listę osób, które stworzyły GT Advance'a.



KRAZY RACERS

Bear

Bear to nowa postać, którą odblokowujemy, wybierając tor Cyber Field 2 i zbierając niebieski diament, który leży między dwoma zagłębieniami tuż przed linią końcową. Kończymy rajd, zapisujemy grę i wybieramy nowego zawodnika.

Ebisumaru

Odblokowujemy Beara i jeździmy nim na torach Ganbare Dochu 1 i 2, ustanawiając rekordy trasy.

Vic Viper

Wybieramy tor Moon Road. Zbieramy doładowanie Blue Bell i podczas wykonywania pierwszego długiego skoku na trasie używamy doładowania. Lądujemy na długiej platformie, na której znajduje się niebieski diament. Zgarniamy go, kończymy rajd i zapisujemy grę. Teraz w menu wyboru zawodnika pojawia się nowy kierowca – Vic Viper!

Szybki start

Naciskamy gaz dokładnie w momencie, w którym gaśnie trzecie światło, a zanim zacznie się zapalać czwarte. Dzięki temu pędzimy przed siebie jak armatni pocisk, a konkurenci zostają w tyle.

PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE

Włączamy tajne triki, naciskając **L, Select, A, Select, R, A, L** na ekranie tytułowym.

Zmieniamy etap

Poziom, na którym gramy, zmieniamy wciskając **L** lub **R** na tytułowym ekranie. Potem wciskamy **Lewo**, by podświetlić napis Start i gramy!

Wszystkie bronie

Zaczynamy grę na dowolnym poziomie, przytrzymujemy **Select** i wciskamy przycisk **B**. Dzięki temu mamy dostęp do wszystkich broni dostępnych w grze!

Wysokie loty

Wciskamy przycisk Select, a potem kolejno: **Góra, Dół, Lewo, Prawo**. Teraz nasz bohater porusza się szybciej.

Tajny etap

Tajny poziom Lakamul Rain Forest staje się dostępny po wciśnięciu kombinacji **Select, Select, Start**.

STUART LITTLE: THE JOURNEY HOME

Kody wpisujemy w menu Password

Na poziom drugi przenosi nas kod: **Hamburger, Klucz francuski, Wiatraczek, Wiatraczek**

Poziom trzeci otwiera hasło: **Litera N, Hamburger, Wiatraczek, Hamburger**

Dzięki kombinacji: **Hamburger, Litera N, Klucz francuski, Klucz francuski** zwiedzamy czwarty etap

DAFFY DUCK: FOWL PLAY

Kody do poziomów

Do poziomu Lakeside przenosi nas kombinacja **JLSR**

W Snowy Mountain gramy po wpisaniu tajemniczego **M3GT**

Forest zwiedzamy, kiedy jako hasło wpisujemy **VPF7**

Poziom piąty? Hasło **2HYD**!

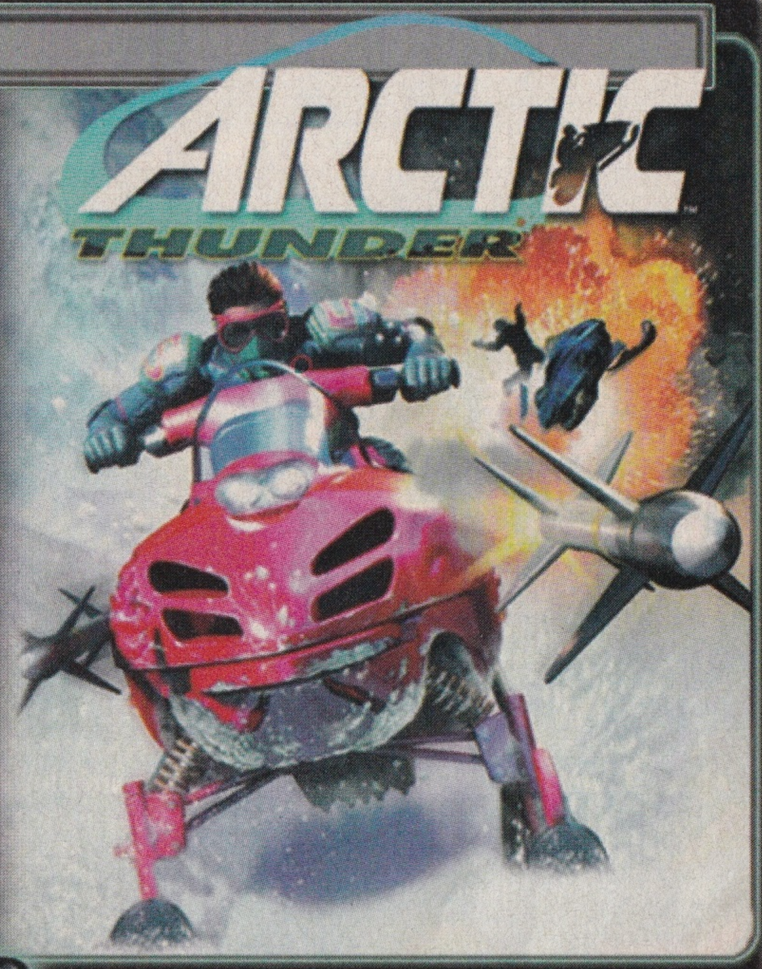
Po wklepaniu **TKNX** nareszcie oglądamy wielki finał

ANTZ RACING

Kody do poziomów

The Anthill 2: **TKMGK**
The Park: **KRDKP**
The Park2: **LRDKQ**
The Ponds: **XKMGN**
The Ponds 2: **LSGHQ**
The City: **MSGHR**
The City 2: **SQLJT**
The Dump: **PSGHT**
The Dump 2: **VQLJC**

ARCTIC THUNDER



Wszystkie triki wklepujemy już po rozpoczęciu gry, ale jeszcze przed wyborem naszego zawodnika

Bez celów

Wciskamy ■, ■, ●, ●, ***L1***, ***R1***, ***Start***, a wtedy podczas gry nie przeszkadzają nam już paskudni latający przeciwnicy

Atomowe kule

Kombinacja ■, ■, ■, ***L1***, ● i ***Start*** powoduje, że śnieżne kule mają moc atomówki. Wrogowie nie narzekają na brak rozrywki!

Kotwiczki

Naciskamy przyciski ●, ●, ***L2***, ●, ***L1*** i ***Start*** i posługujemy się niesamowitymi kotwicami

Doładowanie

Naciskamy ●, ***R1***, ***R1***, ●, ***R2***, ***Start*** i wszyscy zostają w tyle

Atak klonów

Wciskamy ***L1***, ***L2***, ***L2***, ●, ***L1***, ●, ***Start*** i ścigamy się z klonami

Wyścig duchów

Wciskamy ■, ●, ■, ***R2***, ●, ● i ***Start*** – wszyscy są niewidzialni!

Dla orłów

Wciskamy ●, ■, ●, ●, ■, ***Start*** i gramy w trybie Expert

Bez wzmocnień

Wciskamy ■, ■, ●, ■, ***R2***, ■, ***Start*** i w trakcie rajdu nie zbieramy żadnych dodatków

Superdoładowanie

Wciskamy ●, ***L1***, ■, ***R2***, ■, ***L2***, ***Start*** i nikt nas nie dogania! Rywale najwyżej otrzepują się ze śniegu, którym obsypał ich nasz skuter

Śnieżne kule

Naciskamy ●, ●, ***R1***, ***R2***, ***Start***. Dzięki tej prostej sztuczce mamy wszystkie śnieżne kule. Teraz pokazujemy, kto tu rządzi!

SILENT HILL 2

Ekstramenu

Wciskamy przyciski ***L1*** lub ***R1*** na ekranie opcji. W wyniku tej sprytnej kombinacji pojawia się nowe, ukryte wcześniej menu ustawień gry, dzięki któremu wykonujemy tajne sztuczki

Nowości

Kończymy grę, zaczynamy od nowa i wchodzimy do tajnego menu. Pojawiają się niedostępne wcześniej opcje. Teraz na przykład zmieniamy ilość amunicji, jaką znajdujemy w trakcie gry

Piła łańcuchowa

Kończymy grę na normalnym poziomie trudności rozgrywki i puzzli. Zaczynamy nową zabawę i w pobliżu cmentarza znajdujemy wspaniałą piłę łańcuchową!

THE BOUNCER

Nowe postacie

Za każdym razem, gdy przechodzimy grę, odblokowujemy kolejne postacie, którymi potem sterujemy

Nowe stroje

Podczas wyboru gracza wciskamy przyciski ***R1***, ***R2*** oraz ***L1*** lub ***L2***. Dzięki tej kombinacji pojawia się okno, w którym wybieramy nowy strój dla naszego bohatera! Może teraz łatwiej będzie nam zaskoczyć agentów złej megakorporacji?

Trening

Za każdym razem, gdy kończymy grę w trybie Story, podnosimy wszystkie statystyki naszej postaci w dwóch trybach: ***Survival*** i ***Versus***

X-MEN: MUTANT ACADEMY 2

Menu trików

Wciskamy ***Select***, ***Dół***, ***R2***, ***L1***, ***R1***, ***L2*** na ekranie tytułowym. Otwiera się menu tajnych trików, w którym zmieniamy kostiumy bohaterów, oglądamy filmiki i zmieniamy ustawienia gry

Psylocke

Tą postacią gramy po ukończeniu całej gry jako szlachetny bohater Wolverine

Juggernaut

Gramy jako Juggernaut po przejściu gry wszystkimi postaciami dostępnymi od początku oraz ukrytą bohaterką Psylocke

Profesor Xavier

Kończymy grę Juggernautem, a następnie na ekranie wyboru bohatera podświetlamy Magneto i wciskamy ***L1***

Spider-Man

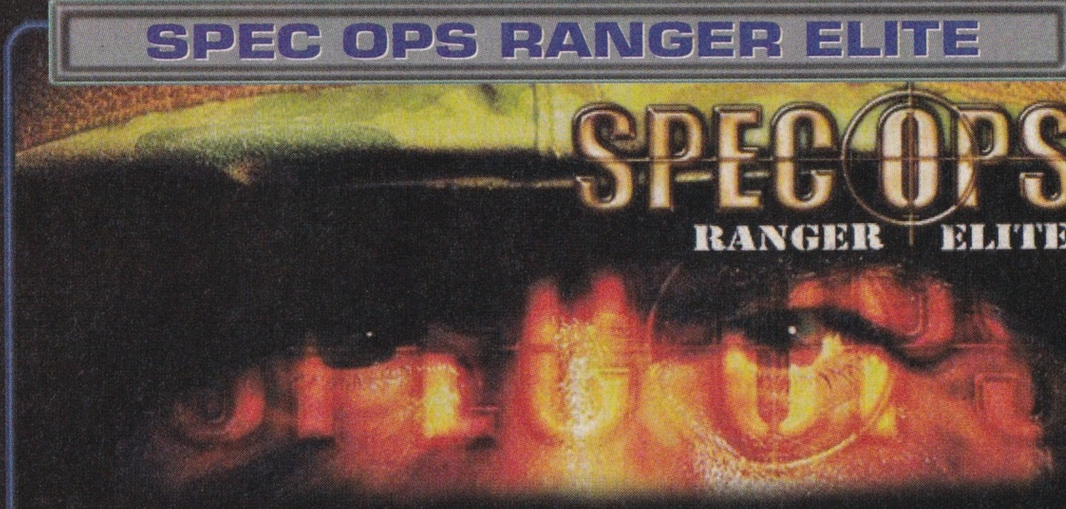
Rozpoczynamy dowolnym bohaterem grę w trybie Arcade. Gdy spotykamy się w walce ze Spider-Manem, pokonujemy go i kończymy grę. Następnie w menu wyboru zawodnika podświetlamy Cyclopsa i przyciskamy ***L1***

TOY STORY RACER

Szybki start

Oto recepta na superszybki start. Podczas odliczania przed rozpoczęciem wyścigu czekamy, aż pojawi się zielona małpka. Gdy tylko ją zobaczymy, od razu wciskamy przycisk ***X***. Teraz nasz bolid dosłownie zrywa asfalt z jezdni!

SPEC OPS RANGER ELITE



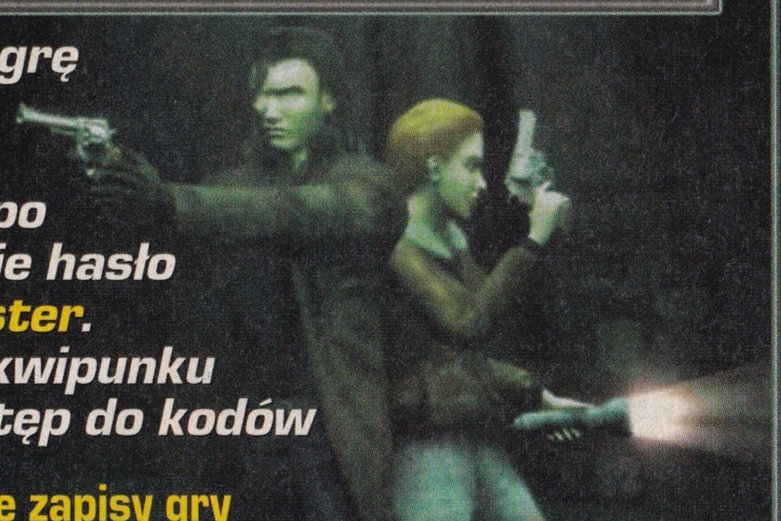
Nieśmiertelni

Jeśli chcemy stać się nieśmiertelni, jako nasze imię wpisujemy ***ROCKSTAR***. Gdy pauzujemy grę, pojawia się opcja Invulnerable On/Off. Włączamy ją (przełączając na On) i od tej chwili nawet włos nie ma prawa spaść nam z głowy

TIPSY • TIPSY • TIPSY •

PC • PC • PC • PC • PC • PC • PC • PC • PC • PC • PC

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE



Odpalamy grę z listwy poleceń, dopisując po cudzysłowie hasło wizardmaster. W oknie ekwipunku mamy dostęp do kodów

Nieskończone zapisy gry

Kiedy opuszczamy hol posiadłości, widzimy scenkę, w której Edenshaw wręcza nam Charm of Saving. Jest to przedmiot, który umożliwia zapis gry. Kiedy zapisujemy grę tuż po tej scenie i ponownie wczytujemy, scenka zaczyna się jeszcze raz... i Edenshaw po raz kolejny daje nam kilka sztuk Charm of Saving! Trik ten powtarzamy, dopóki starczy nam cierpliwości.

RED FACTION

Podczas zabawy naciskamy klawisz ~ (pod Esc). Pojawia się okno, w którym wpisujemy kody

Niepokonani

Po wpisaniu tajnego hasła ***vivalahelvig*** bohater staje się nieśmiertelny

Kamera nr 1

Wpisujemy ***camera1*** i oglądamy świat gry z innego ujęcia kamery

Wszystkie bronie

Po wpisaniu ***bighugmug*** nie martwimy się o amunicję i mamy dostęp do całego arsenału w grze

Inny widok

Hasło ***camera2*** powoduje kolejną zmianę ujęcia

Wysokie loty

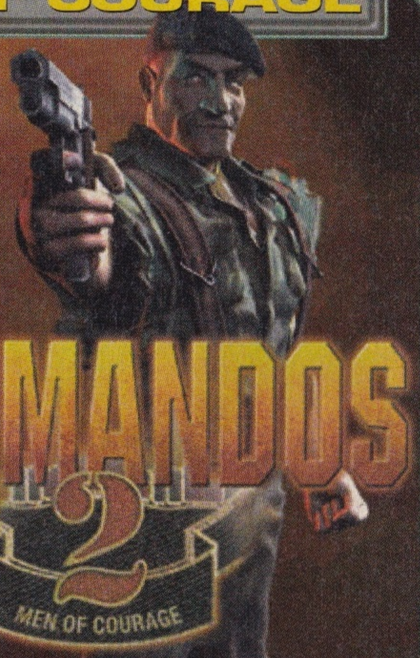
Kod ***heehoo*** powoduje, że latamy jak ptaszek

Kamera nr 3

Wpisujemy ***camera3*** i obserwujemy grę z trzeciej, jeszcze innej kamery

DREAMCAST • DREAMCAST • DREAMCAST • DREAMCAST • DREAMCAST • DREAMCAST • DREAMCAST • DREAMCAST • DREAMCAST • DREAMCAST • DREAMCAST

COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE



Jako imię wpisujemy hasło GONZOANDJOHN, a podczas gry wciskamy jedną z kombinacji

Teleportacja

Wciskamy jednocześnie klawisze ***Shift+X*** i przenosimy naszego żołnierza w dowolne miejsce

Niewidzialność

Niewidzialni dla wrogów? Żaden problem. Stosujemy kombinację ***Ctrl+V***!

Wygrana

Wciskamy naraz klawisze ***Ctrl+Shift+N*** i wygrywamy każdą misję

Wrogowie są historią

By usunąć naszych wrogów, przyciskamy jednocześnie klawisze: ***Ctrl+Shift+X***

Tajne kody do poziomów

La Rochelle nocą: ***XHGDR***
La Rochelle rano: ***WKUC4***
Antarktis: ***YSM51***
Birma/Indie: ***B7D8F***
Kwai/Tajlandia: ***3GHSL***
Guadalcanal: ***AZLM1***
Japonia: ***JAHSG***
Colditz: ***UN63A***
Normandia: ***VAZ2P***
Paryż: ***9TT5W***

LAST BLADE 2

Gramy jako Kouryu

Podświetlamy Kaede na ekranie wyboru postaci, po czym wciskamy 10 razy przycisk ***X***, pięć razy ***B*** i cztery razy ***X***.

Odblokowujemy Original Kaede

Podświetlamy Kaede, przyciskamy dziewięć razy ***X***, a następnie ***B*** i ***X***.

Lustrzana walka

Podświetlamy Akari na ekranie wyboru bohatera, wciskamy osiem razy ***X*** i dziewięć razy ***B***. Teraz walczymy z naszym lustrzanym odbiciem.

Tryb EX

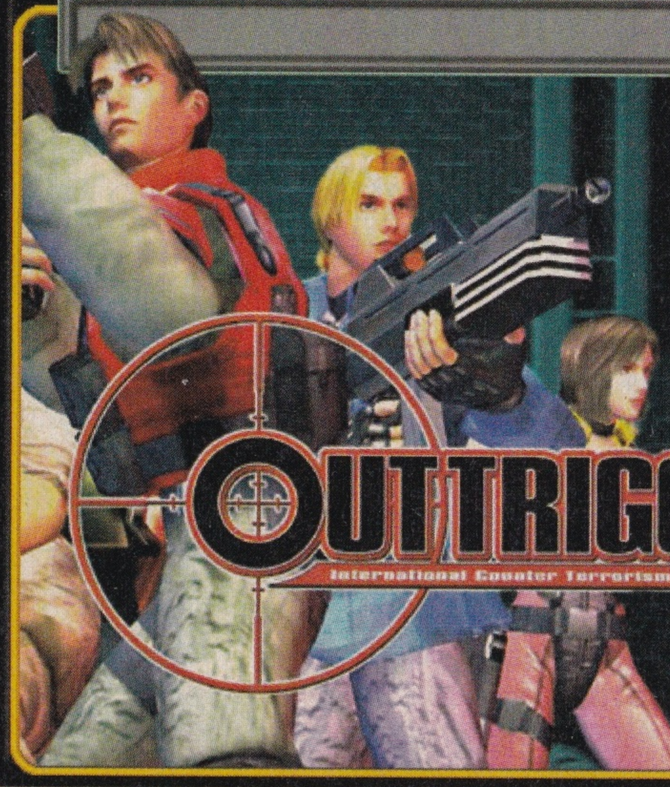
Wybieramy prędkość na ekranie wyboru postaci, a następnie wciskamy sześć razy ***X***, ***Lewo***, trzy razy ***B***, ***Prawo*** i cztery razy ***X***.

Japońska karcianka

Kończymy grę, nie używając kontynuacji. Teraz gramy w japońską grę karcianą Hanafuda! Uruchamiamy ją w głównym menu.

DREAMCAST • DREAMCAST • DREAMCAST • DREAMCAST • DREAMCAST • DREAMCAST • DREAMCAST • DREAMCAST • DREAMCAST • DREAMCAST • DREAMCAST

OUTTRIGGER



Edycja postaci

Kiedy przechodzimy Neilem lub Nereshnikową grę w trybie Arcade na poziomie Advanced, pojawia się opcja edycji bohaterów.
Postacie z gry, które zlikwidowaliśmy w określony sposób, stają się dla nas dostępne i od tej chwili sterujemy właśnie nimi!

Commander

W nagrodę za pokonanie Commandera w trybie Novice Mission wybieramy go jako naszą postać

D. K.

Gramy jako D. K., jeśli udało nam się go pokonać w trybie Advanced Mission

Proofer

Eliminujemy Proofera, grając w Advanced Mission i dołącza on do naszych postaci

Scarpin

Grając na poziomie Intermediate Mission, likwidujemy Scarpina. Teraz wybieramy go jako naszą postać

Shinobi

Jako Shinobi gramy, jeśli pokonujemy tę groźną postać w trybie Novice Mission

Siba

Jako Siba walczymy, gdy niszczymy ją w trybie Intermediate Mission

A oto nowe bronie, które stają się dla nas dostępne po przejściu następujących poziomów w grze:

DICW

W trybie Advanced Mission kończymy poziom, na którym pojawia się DICW

Bat

Pokonujemy D. K. w trybie Advanced Mission

GLG40MM

Wyrzutnię pocisków dostajemy po uzyskaniu najlepszego wyniku punktowego w trybie Advanced Mission na poziomie, w którym pierwszy raz jej używamy

TIPSY • TIPSY • TIPSY •

POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

Cztery rasy i cztery armady statków kosmicznych
Dwie kampanie, w każdej ponad 20 rozbudowanych misji
Możliwość dowodzenia sześcioma statkami jednocześnie
Rozbudowany system sztucznej inteligencji
Budowa floty spośród ponad 20 dostępnych klas statków powietrznych,
do wyboru klasy statków dobrze znane fanom serialu Star Trek oraz nowe,
specjalnie stworzone na potrzeby gry

DOMINION WARS

STAR TREK: DEEP SPACE NINE

W tej grze nie będziesz tracił czasu ani na budowanie baz,
ani na gromadzenie surowców.
Tu liczy się tylko umiejętność strategicznego myślenia.
Udowodnij, że Twoja taktyka będzie najskuteczniejsza.

wkrótce w sprzedaży
za 59 zł

TopWare INTERACTIVE

Sprzedaż wysyłkowa: Topware Poland Sp. z o.o. tel.: (033) 81 30 316, fax (033) 81 30 304, www.topware.pl; email: sales@topware.pl

Copyright: Star Trek TM, (R) and (c) 2001 Paramount Pictures. All rights reserved. Star Trek and related elements are trademarks of Paramount Pictures.

Mam pytanie

PlayStation razy 3

Kupiłem sobie używaną konsolę PlayStation. Jak można rozpoznać, jaki to jest model? Jakie gry wydano po polsku na PSX? Czy na PSX da się emulować jakąś konsolę?

Martin King

Odwróć konsolę spodem do góry – zobaczysz szarą naklejkę. Jest na niej ciąg liter i cyfr zaczynający się od SCPH. To numer modelu. Im wyższy numer, tym nowszy model konsoli.
Po polsku na PlayStation wydano tylko Księgę dżungli. Pisaliśmy o niej w PLAYU 3/2001.
Nie ukazał się żaden emulator innej konsoli na PSX. Ale wybór gier i tak jest ogromny, więc będziesz miał czym się bawić. Klasyczne hity w tanich seriach kosztują 49 lub 69 złotych!

Chcę Dreamcasta!

Dlaczego tak mało piszecie o grach na Dreamcasta i w ogóle nie piszecie o nowinkach ukazujących się na tę konsolę? Nie dodajecie też żadnych płyt z grami na konsolę Segi.

Karol

Piszemy o wszystkich grach, które ukazują się na Dreamcasta. Nie pomijamy żadnych ważnych premier. Niestety jest ich coraz mniej, za to coraz częściej słyszymy, że wydawcy zaniechali wydawania kolejnego tytułu.
Dołożenie na stałe płyty z pełną wersją gry konsolowej podniosłoby cenę PLAYA do poziomu, którego nie akceptujemy ani my, ani większość Czytelników. Do tego gra na Dreamcasta byłaby bezużyteczna dla posiadaczy innych konsol!

Uniwersalna karta

Czy karta pamięci VMU kupiona w USA będzie działać na moim Dreamcaście?

Piotrek

Tak. Wszystkie akcesoria działają na tej konsoli poprawnie, niezależnie od miejsca ich zakupu.

DC≠PSX

Czy monitorek do konsoli PS one da się jakoś podłączyć do konsoli Sega Dreamcast?

K. Świerczek

Niestety to niemożliwe.
Te konsole są zupełnie różne.
Nie da się też przerobić monitorka tak, aby pasował do Dreamcasta.

Zły dysk!

W czasie formatowania twardego dysku pojawia się napis: rejestrowanie złych klastrów. Czy to oznaka, że dysk jest uszkodzony i czy można to jakoś naprawić?

Angelika

Oznacza to, że uszkodzona jest powierzchnia talerza, na którym zapisywane są informacje. Na skutek zużycia i wstrząsów traci ona swe właściwości i podczas formatowania wykrywane są błędy. Nie da się tego naprawić. Jeśli przy kolejnym formatowaniu efekt będzie się nasilał, nie ma rady: czeka Cię zakup nowego dysku. Tymczasowo pomoże użycie pod Windows programu Speed Disk, który oznaczy uszkodzone miejsca na dysku, dzięki czemu system nie będzie ich używał. Jest to rozwiązanie tylko na krótki okres, bo dysk i tak w końcu się zepsuje.

Zdarte srebro

Mam problem z dyskiem twardym Seagate 20 GB. Gdy wkładałem go do komputera, wchodził ciężko. Dopiero po kilku dniach zauważyłem, że uszkodziłem przy tym pasek o srebrnym kolorze, który jest przyklejony dookoła dysku. Zdarło się go kilka centymetrów. Zakleiłem powstałą szparę taśmą izolacyjną, jednak dysk pracuje głośniej niż do tej pory. Czy da się coś zrobić?

Angel

Ten pasek jest traktowany jako plomba gwarancyjna – gdy jest uszkodzony, nie uzyskasz bezpłatnej pomocy w serwisie. A dysk pracuje nieco głośniej, gdyż taśma jest też jednym z elementów wyciszających.

Kurs na Javę!

Czy znacie jakąś stronę internetową z kursami języków HTML i Java Script?

Tomek

Polecamy serwis **fabryka.republika.pl**. Znajdziesz tam dokładne wskazówki na temat wszystkiego, co dotyczy tworzenia stron WWW.

Kruk w Polsce

Czy w Polsce można kupić gadżety związane z filmem The Crow i grę The Crow: City of Angels lub film Kruk na kasecie VHS?

Marcin E.

Niestety w Polsce nie da się kupić gry, filmu ani tym bardziej gadżetów – te ostatnie nigdy się u nas nie pojawiły. W wypożyczalniach wideo bywają jednak kolejne części – druga i trzecia. Niestety nie są one już tak dobre jak pierwsza...

NA POMOC!

Cmentarny kłopot

Gram w grę Adventures of Alundra. Idę na cmentarz położyć kwiaty na grobie zmarłego Olena. Kiedy to robię, jakiś głos każe mi iść do krypty Larsa. Jak przejść dalej?

Rafał

Porozmawiaj z pięcioma duchami w tej kolejności: biały, niebieski, czerwony, zielony, brązowy. Jeśli wszystko poszło dobrze, usłyszysz dźwięk. Teraz wróć do samotnego ducha i odpowiedz twierdząco na pytanie. Otworzy się przejście.

Trudne zadania

Ratunku! Jak przejść Dungeon Keepera 2?

Tomek

Podajcie opis Bonda na Nintendo 64!

nieMirmił

Cieszymy się, że pokładacie w nas takie zaufanie. Niestety PLAY ma ograniczoną liczbę stron, a na przykład wyczerpujące wskazówki do Dungeon Keepera 2 zajęłyby ich kilkadziesiąt. Osobom, które mają dostęp do internetu i znają język angielski, polecamy strony **www.gamefaqs.com** oraz **www.cheatcc.com** – znajdują się tam opisy i kody do prawie wszystkich gier.

ROZWIĄZANIE KONKURSU Z NUMERU 10/2001

Zegarek Seiko z filmu Final Fantasy – Michał Broniszewski, Konin ● **Płyty CD z muzyką z filmu Final Fantasy** – Bożena Smoleń, Świdnik; Paweł Milewski, Elbląg; Maciej Marchewka, Blachownia; Kasia Adamowicz, Bydgoszcz; Mateusz Kudrański, Tarnów ● **Plecak z filmu Final Fantasy** – Bartek Kossakowski, Marki ● **Plecak firmy Paso** – Daniel Sodkiewicz, Wrocław ● **Film Człowiek widmo na kasecie VHS** – Marcin Komło, Białystok; Krzysztof Mikołajewski, Mysłowice ● **Zegarek z filmu Final Fantasy** – Rafał Buliński, Będzin; Magda Duś, Czeladź ● **Torby-plecaki firmy Paso** – Tomek Morylowski, Białystok; Mateusz Lenart, Kraków ● **Film Aniołki Charliego na kasecie VHS** – Elwira Remis, Widuchowa

JOJOY I PADIE

by BOBY PERU

KIEROWNICE MISTRZÓW

Compressor Deluxe Force Feedback HV-810

Compressor to najnowsza seria komputerowych kierownic o niesamowitym wyglądzie. Pasują one zarówno do PSX-a, PlayStation 2, jak i peceta. W wypadku konsol mamy do wyboru trzy tryby pracy: Dual Shock 2, Negcon i Digital. Dzięki temu osiągamy doskonałe czasy zarówno w Gran Turismo 3, jak i w Wipeoucie czy Moto GP. Na środku kierownicy znajduje się panel sterowania z wygodnym dostępem do wszystkich funkcji, dzięki czemu nie musimy podłączać pada. Potężne silniki zapewniają niezapomniane przeżycia, ale jazda jest wówczas znacznie trudniejsza. Cena: 349 złotych

Thrustmaster 360 Modena

Ten pecetowy zestaw zajmuje mało miejsca, a ma te same opcje, co jego więksi bracia. Kierownica wygląda jak kółko, które w swoich samochodach instaluje firma Ferrari. Pod nią znajdują się aż cztery dźwignie, dzięki którym hamujemy i zmieniamy biegi bez używania pedałów. Mimo że urządzenie nie korzysta z technologii Force Feedback, jego wychylenie wymaga sporego wysiłku. Dzięki przyciskom umieszczonym z przodu mamy błyskawiczny dostęp do wszystkich funkcji urządzenia. Ciekawostka: ta kierownica pasuje też do komputerów Macintosh. Cena: 249 złotych

Logitech Driving Force Steering Wheel

To kierownica stworzona z myślą o Gran Turismo 3. Dzięki technologii Force Feedback zapewnia niezapomniane przeżycia, zwłaszcza na nawierzchni szutrowej. Z uwagi na dbałość producentów o realizm opanowanie jazdy za jej pomocą nie jest proste, ale sprawia wielką satysfakcję. Pokryte gumą koło doskonale leży w dłoniach, a korzystając z umieszczonych pod nim dwóch dźwigni, zmieniamy biegi bez odrywania wzroku od ekranu. Dzięki podwójnym układom mocującym Driving Force znakomicie przylega do podłoża nawet w czasie gwałtownych manewrów. Cena: 480 złotych

Microsoft SideWinder Force Feedback Wheel

Najnowsza kierownica firmowana przez komputerowego giganta wyróżnia się na tle konkurencji silnymi efektami wstrząsowymi i wysoką ceną. Zadziwiająco wygodnie leży w dłoniach i zapewnia niezwykłą precyzję w czasie wyścigu. Na kierownicy jest sześć przycisków, dzięki którym trąbimy lub zmieniamy widok bez odrywania rąk. W miejscu klaksonu widzimy przycisk świecący zielonkawą poświatą, który informuje nas, czy są włączone efekty wstrząsowe. Dzięki połączeniu przez port USB instalacja jest niezwykle prosta. Cena: 580 złotych

Media Tech Dual Speed Drive

Wyśmienita kierownica dla graczy ceniących sobie realizm. Pomysłowa budowa pozwala nam podłączyć ją do PlayStation, PlayStation 2 i peceta. Dzięki technologii Force Feedback wyraźnie czujemy nawet najmniejsze wyboje na drodze, a podczas poślizgu kółko wyrywa nam się z rąk. W komplecie dostajemy naturalnej wielkości pedały i oddzielny moduł dźwigni zmiany biegów połączony z hamulcem ręcznym. Urządzenie montujemy do biurka za pomocą czterech mocno trzymających przyssawek. Ta uniwersalna kierownica kosztuje 289 złotych.

PC Twin Turbo 2

To najnowszy model z uznanej serii Twin Turbo przeznaczony do peceta. Wykonany jest z wysokiej jakości materiałów, co zapewnia nam bezawaryjną jazdę przez długie zimowe wieczory. Na uwagę zasługuje skrzynia biegów, którą programujemy wedle uznania. Wygodną funkcją jest regulacja kolumny kierownicy, dzięki czemu dostosowujemy do naszych upodobań wysokość i kąt nachylenia kółka. Efektów wstrząsowych brak, ale za to nasze auto prowadzi się łatwo. Doskonały wybór dla początkujących kierowców. Cena: 239 złotych

Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel

Kierownice tej firmy należą do ścisłej czołówki. Najnowszy model bez problemu podłączamy do PlayStation 2 i peceta dzięki złączu USB. Całość tworzy zwartą i solidną konstrukcję. Pod kierownicą znajdują się dwa uchwyty, dzięki którym łatwo zmieniamy biegi. Doskonałe wrażenie sprawiają pedały, do złudzenia przypominające te montowane w sportowych autach. Jak na wysokiej jakości sprzęt przystało, efekty wstrząsowe wzmacniają iluzję prawdziwej jazdy. W komplecie pełna wersja dynamicznych wyścigów F1 2001 na PS2, które stanowią miłą odmianę po Gran Turismo 3. Cena: 590 złotych

PLAY WSZYSTKO GRA!

KRZYŻÓWKA

Walczą z nim Obcy i kosmiczni marines	Na Diunie i w kuchni	Latała na smoku w grze Drakan		Gruby jak... / Stan w USA	Tata Barta Simpsona / ...Nowa Ziemia, film			Pływa wspak	...Kao, bohater gry zręcznościowej na peceta
Duża, ciężka bryczka				2					
					Ślusarski uchwyt	1			
Może być dobry, zły i... drogowy	3	6			Atrybut ministra				
			Toy... – gra i film animowany	7	Setna część hektara			Deptak prosto w morze	
Miasteczko na Mazurach		Wolny u panny / Kontuzja					Niejeden w wyścigu		
Zbierana na wianki					Szkolny właśnie trwa	Struś z Australii			
Karciany kolor									
				Rzymski mówca		5			
Wróg Maria	8			4		Rodzaj angielskiego piwa			9
Baty, cięgi									
				Kamizelka ratunkowa					

1	2	3	4	5	6	7	8	9

Kupon konkursowy

PLAY WSZYSTKO GRA!

Imię i nazwisko

Adres (ulica, numer domu i mieszkania, kod pocztowy, miasto)

Telefon kontaktowy

Imię i nazwisko rodzica lub opiekuna

Podpis rodzica lub opiekuna

Kolejność, w jakiej chciałbyś wygrać nagrody

Hasło z krzyżówki

Zgadzam się na przetwarzanie w celach marketingowych danych osobowych zawartych w powyższym kuponie przez firmę Axel Springer Polska Sp. z o.o. z siedzibą w Al. Jerozolimskich 181, 02-222 Warszawa (podstawa – ustawa z 29.08.1997 o ochronie danych osobowych). Axel Springer Polska sp. z o.o. informuje, że przysługuje Państwu prawo do wglądu i modyfikacji podanych danych.

REGULAMIN I ZASADY

1. Litery wpisane w ponumerowane pola wpisz w wolne pola pod krzyżówką. Ułożą się w hasło. Przepisz je na kupon konkursowy i wyślij go pod adresem redakcji do dnia 16.12.2001 (liczy się data na stemplu pocztowym).
2. Z listy umieszczonej u dołu strony wybierz, które nagrody chcesz wygrać najbardziej, a które najmniej i w tej kolejności wpisz ich numery do kuponu (bierzesz jednak udział w losowaniu wszystkich nagród).
3. Nagrody zostaną przekazane laureatom w ciągu 30 dni od ogłoszenia wyników losowania, które ukażą się w PLAYU numer 2/2002. Losowanie odbędzie się 14.01.2002.
4. Nadesłanie rozwiązania krzyżówki oznacza, że w wypadku wygranej uczestnik wyraża zgodę na opublikowanie swego imienia, nazwiska i miejscowości, w której mieszka.
5. Uczestnikami konkursu mogą być osoby pełnoletnie oraz osoby niepełnoletnie reprezentowane przez rodziców lub innych opiekunów prawnych.

1 Gry na PC: Invictus, Racing Madness oraz The Watchmaker – Zegarmistrz

2 Gry na PC: Giants: Obywatel Kabuto, Sacrifice oraz Cywilizacja: Próba czasu

3 Elektroniczna zabawka – piesek Poo-Chi

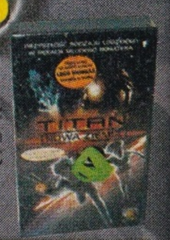
4 Gry na PC: Homeworld: Cataclysm, Revenant i Cywilizacja: Próba czasu

5 Ścieżka dźwiękowa z gry Schizm

6 Gry na PC: Zeus: Pan Olimpu oraz Posejdon: Bóg Atlantydy

7 Gra na PC: Pszczółka Maja oraz zestaw podstawowy kart do gry Pokémon

8 Film Titan: Nowa ziemia na kasecie VHS



PLAY WSZYSTKO GRA!

magazyn o grach komputerowych i konsolowych

Redaktor naczelny: Aleksy Uchański
Zespół: Wiktor Cegła, Anna M. Gidyńska, Marcin Górecki, Maciej Jurewicz, Jacek L. Komuda (sekretarz redakcji), Piotr Nowakowski, Krzysztof Papliński (red. merytoryczny), Wojciech Setlak (z-ca red. nacz.), Dariusz Stachowiak (grafik), Marta Stanisławczyk (grafik), Błażej Wardęcki, Tadeusz Zieliński
Korekta: Maria Lipszyc
Redaktor techniczny: Marcin Góral
Adres redakcji: PLAY, skrytka pocztowa 17, 02-671 Warszawa 108

Telefon: (0 prefiks 22) 608 41 13 (w czwartki od 12 do 17), **Faks:** 608 42 93
E-mail: play@axelspringer.com.pl
Listy do redakcji prosimy kierować pod adresem redakcji lub pod wyżej podany e-mail
Wydawca: Axel Springer Polska Sp. z o. o, członek Izby Wydawców Prasy i Związku Kontroli Dystrybucji Prasy
Adres: 02-222 Warszawa, Al. Jerozolimskie 181, Ochota Office Park Recepcja, tel. 608 40 00, Sekretariat Prezesa, tel. 608 41 00

Prezes Wydawnictwa: Wiesław Podkański
Dyrektor Generalny: Florian Fels
Dyrektor Wydawniczy: Marcin Przasnyski
Dział Reklamy: Dominik Tzimas, tel. 608 41 19
Dział Public Relations: Marzena Daszkiewicz, tel. 608 41 02
Dział Promocji: Agnieszka Kamola, tel. 608 40 57

Dział Kolportażu: Janusz Snarski, tel. 608 40 01
Produkcja: Elżbieta Garncarczyk, tel. 608 41 44
Księgowość: Janusz Bąk, tel. 608 40 30
Druk: WINKOWSKI Sp. z o.o. Piła tel. (067) 212 76 16
Prenumerata przez internet (cały świat): www.exportim.com

Zabroniona jest bezumowna sprzedaż czasopisma po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych po innej cenie jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną

THRUSTMASTER®

159,-

Kierownica Compact
z wibracjami PSX i PS2

599,-

Kierownica FORCE FEEDBACK GT
do PSX2 + GRA F1 2001 EA

219,-

Kierownica Modena 360
z wibracjami PSX i PS2

329,-

Mata do walk z czujnikami
optycznymi PSX i PS2

359,-

Motocykl z wibracjami PSX i PS2

259,-

Deska do sportów zimowych
i ulicznych PSX i PS2

1399,-

Konsola PS2

89,-

DualShock
100% ANALOG PS2

89,-

Pilot do PS2

159,-

Joystick do PS2

149,-

pistolet DESERT EAGLE
replika do PSX i PS2

555,-

KONSOLKA PS-ONE

99,-

DualShock
BEZPRZEWODOWY PSX

59,-

DualShock
+ Memory Kart PSX

109,-

Najnowszy model
DualShock-a do PSX

109,-

pistolet BERETTA
replika do PSX i PS2

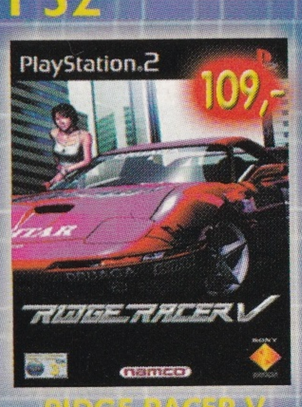
PRZYKŁADOWE GRY PS2

199,-

EXTERMINATION

229,-

KESSEN

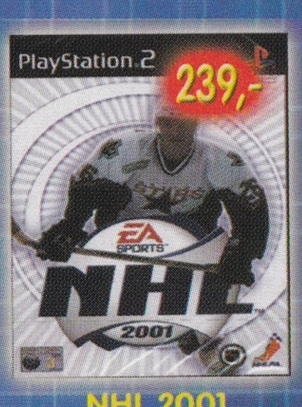


109,-

RIDGE RACER V

229,-

STARWARS
STARFIGHTER

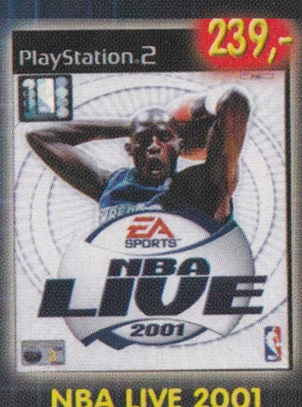


239,-

NHL 2001

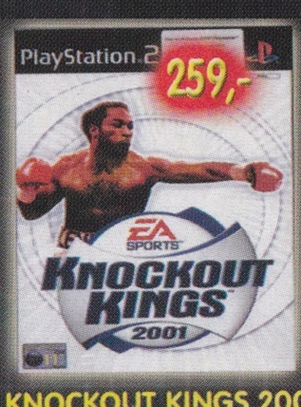
239,-

FIFA 2001



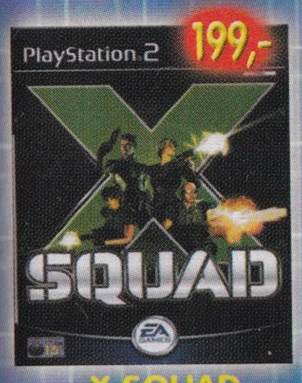
239,-

NBA LIVE 2001



259,-

KNOCKOUT KINGS 2001

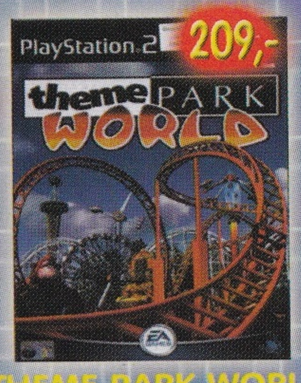


199,-

X SQUAD

229,-

DEAD OR ALIVE 2



209,-

THEME PARK WORLD

109,-

TEKKEN TAG

199,-

GRAN TURISMO 3

199,-

SKY ODYSSEY

199,-

F1 CHAMPIONSHIP

229,-

SSX

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

STAŁE KOSZTY WYSYŁKI 8 ZŁ

NAPISZ , ZADZWOŃ OTRZYMASZ PEŁNĄ OFERTĘ
GIER I AKCESORII DO PC
PLAYSTATION , PLAYSTATION 2 GRATIS !!!

www.artem.com.pl

ARTEM ul.Warszawska 9
skr.pocz. 35/z , 05-200 Wołomin
pon.-pt. 10^{00}-18^{00} sob. 10^{00}-14^{00}
tel.(022) 776-2525 fax.(022) 776-2828
0-602-694-605 , 0-601-948-634

Rally Trophy

Real 100%

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA

79,90 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

PL

CD PROJEKT

„Grając, czujesz w ustach smak kurzu spod kół samochodów. Mówię wam, smakuje jak zwycięstwo!"
„Ostre, pustynne słońce potrafi tak oślepiać, że w zasięgu ręki powinniśmy mieć ciemne okulary."

Secret Service

„...Z drugiej strony, widok z zewnątrz auta pozwala w pełni cieszyć się urokami przyrody i otoczenia. Nie boję się stwierdzić, że Rally Trophy stanowi poważne zagrożenie dla miłościwie nam panującej ekselencji – Colina drugiego."
„...samochody to już istne cudeńka, a w trakcie gry uradują Cię drobne bajerki, takie jak cienie odbijające się w wypucowanym na połysk zderzaku oraz efektowny, acz oślepiający blask Słońca..."

Świat Gier Komputerowych

© Bugbear Entertainment Ltd. Wydawca JoWood Software AG.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

JoWooD Productions

Logitech MOMO Force

NAJLEPSZA DO SYMULATORÓW RALLY: KIEROWNICA LOGITECH MOMO FORCE